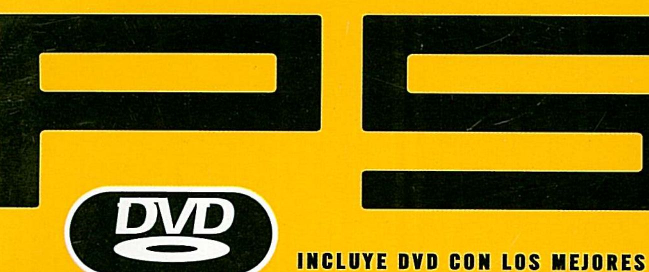
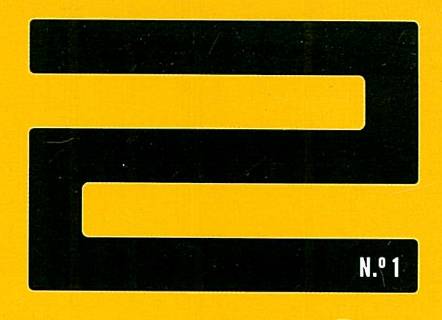
LA REVISTA INDEPENDIENTE DE PLAYSTATION®™ 2 CON DVD





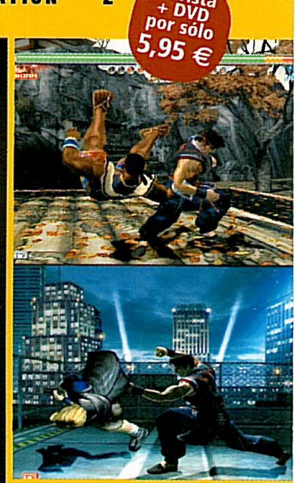
PSM2

DVD

N.º 1

INCLUYE DVD CON LOS MEJORES REPORTAJES, REVIEWS Y DEMOS DE JUEGOS PARA PLAYSTATION®™ 2

Revista + DVD por sólo 5,95 €



ANALIZAMOS

VIRTUA FIGHTER 4

EL COLOSO DE SEGA VUELVE PARA PONER DE RODILLAS A SUS RIVALES

¿PODRÁ TEKKEN 4 HACER FRENTE AL DESAFÍO?



STAR WARS ESPECIAL EPISODIO II

EN EL PUNTO DE MIRA

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS / SPIDER-MAN: LA ENTREVISTA / **FINAL FANTASY X** / BRITNEY SPEARS EN LA PS2 / **METAL GEAR 2: LA GUÍA DEFINITIVA** / COMMANDOS 2 / **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE** / AGASSI TENNIS GENERATION / **TUROK EVOLUTION** / Y MUCHO MÁS...

AVALANCHA DE REVIEWS

MUNDIAL FIFA 2002 / STAR WARS: JEDI STARFIGHTER / **GRANDIA 2** / DEUX EX: THE CONSPIRACY / **BLOOD OMEN 2** / PARAPPA THE RAPPER 2 / **KNOCKOUT KINGS 2002** / ICO / **STAR WARS RACER REVENGE** / ENTRE OTROS...

REPORTAJES

PRO RACE DRIVER
PON EN TUS MANOS EL VOLANTE DEL PODER ABSOLUTO Y LÁNZATE A UNA CARRERA FRENÉTICA

EPISODIO II
TODO SOBRE LA NUEVA PELÍCULA DE LA SAGA STAR WARS: LAS ESCENAS QUE AÚN NO HA VISTO NADIE




MC EDICIONES


8 414090 223676 00001

PSM2

N.º1 - 31 de mayo de 2002

EDITA

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona
Tel. 932 541 250 Fax: 932 541 263

REDACCIÓN

Es Decir, S.L.
email: psm2@mcediciones.es

DIRECTOR EDICIÓN ESPAÑOLA

Sergio Arteaga

JEFA DE REDACCIÓN

Anna Sánchez

ASESORES TÉCNICOS Y COLABORADORES

Mireia Ibáñez, Francisco Carmona, Joan Trujillo, Marta Caro, Miguel López, Josefina Martí, Jaume Muñoz, Albert Plana, Doménech Rico, David Sanz, Carles Sierra

DIRECCIÓN EDITORIAL

Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD

Beatriz Bonsoms
bonsoms@mcediciones.es
C/Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 89 Fax: 91 417 04 84
Publicidad de consumo: Domènec Romera
dromera@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel.: 932 541 250 Fax: 932 541 263

SUSCRIPCIONES

Manuel Núñez Tel.: 932 541 250

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona

IMPRESIÓN

Printer Man Tel. 916 280 360
Depósito Legal: M-17820-02
Impreso en España – Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225 · Molins de Rey, Barcelona

Coedis Madrid
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid





BILLETE DE IDA

Si has comprado esta revista, tenemos una primicia que darte: las has *pifiao*. De nada han servido esos largos años en colegios de pago, acatando las normas de obediencia de las institutrices más estrictas. Ni han surtido efecto los amuletos que heredaste de tu primo el costalero («¡*Quitaros* todos, que puedo llevarla yo solo!»).

Si eres poseedor de una PlayStation 2, demuestras que tienes aptitudes. Pero aún te queda un buen camino por recorrer antes de que te pierdas definitivamente. PSM2 es mucho más que una revista independiente con DVD: representa el lado oscuro de la Fuerza. O algo así, vamos.

Queremos que tengas muy claros nuestros objetivos desde este primer número: vamos a enseñarte a raptar, matar, atracar, saquear, engañar, decapitar y demás verbos de primera conjugación y siniestro significado (virtualmente, todo hay que decirlo). Aun así, los videojuegos son, sin sombra de duda, los responsables de todos los males del mundo. La prensa *seria* tiene razón. La civilización se acerca a su fin. Snif. ¡Y todo por culpa de los polígonos de Lara Croft y otros personajes de su misma ralea!

Déjanos ser tu coartada: mientras otras revistas de juegos eluden sus responsabilidades, nosotros apechugamos con las nuestras. Y por partida doble. Al fin y al cabo, si no te corrompe la revista, lo hará nuestro DVD, repleto de reviews y reportajes con todas las novedades para PlayStation 2. Ahora sigue leyendo o pon el disco. Pero recuerda: éste es un viaje sin retorno.



CONTENIDOS

NOTICIAS

En estas páginas encontrarás buena parte de lo que necesitas saber sobre lo que se cuece en el mundo de la PlayStation 2. Para que puedas mantener una amena e informada conversación con los amigos del pueblo en la partida de julepe de los domingos.

REPORTAJES

Desenmarañamos los entresijos de los juegos que harán furor próximamente en tu consola. Amplia información sobre cómo se están haciendo y qué pinta tienen. Además, este mes publicamos todo lo que nuestros espías han conseguido averiguar con sus malas artes acerca de la película que está inspirando una nueva hornada de juegos para tu PS2: ***Star Wars: Episodio II.***

PREVIEWS

El ojo avizor de nuestros expertos se dedica a examinar los aspirantes a juegos para tu PS2. Estate preparado ante lo que se avecina.

SOLUCIONES

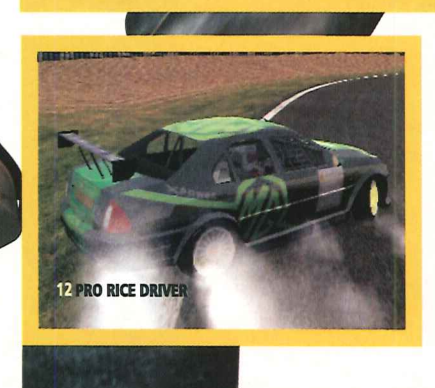
Nuestros redactores más obsesionados se someten a un encierro (voluntario, no vaya a ser que la Protectora de Animales se entere) para dar con todos los trucos, claves y procesos que te permitirán acabar con éxito ese juego que ha desbaratado tu vida y tus costumbres.



45 VIRTUA FIGHTER



62 DEUS EX



12 PRO RICE DRIVER

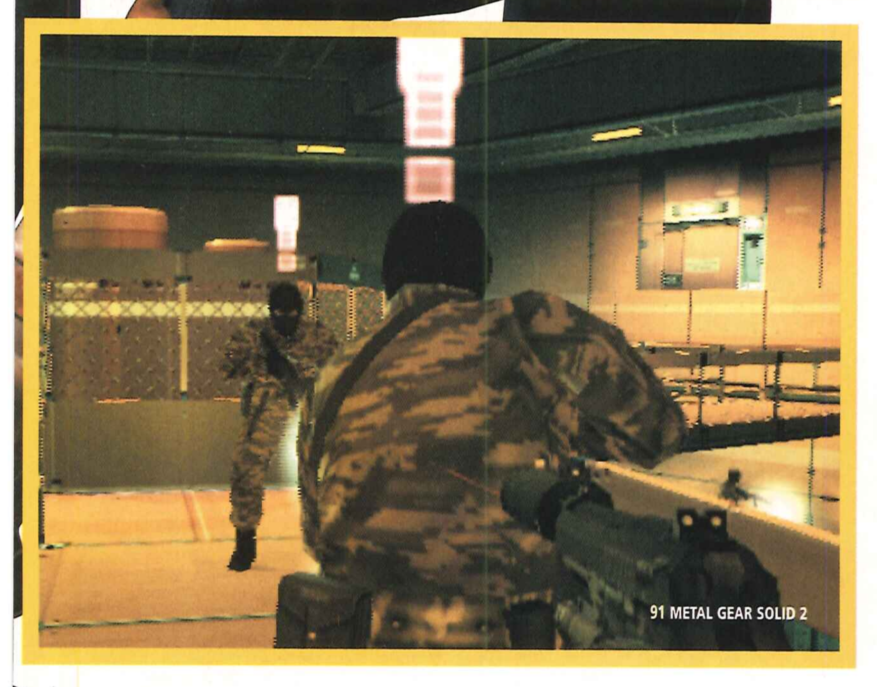


24 FINAL FANTASY X




56 STAR WARS RACER REVENGE


32 COMMANDOS 2


91 METAL GEAR SOLID 2

PSM

REVIEWS

Nuestros expertos afilan sus lápices críticos, absolutamente decididos a ofrecerte los mejores análisis de los últimos juegos aparecidos en el mercado. Guía imprescindible que no puede faltar en tu carrito de la compra cuando salgas para adquirir nuevos títulos con que alimentar a tu ávida PS2.

ADEMÁS

No todo ha de ser juegos y más juegos para tu PS2. La vida te ofrece muchos otros alicientes, como, por ejemplo, películas en DVD de las que puedes disfrutar gracias a tu consola favorita o asegurarte la recepción de PSM sin necesidad de bajar al kiosko y de interrumpir tu aventura de turno. En efecto: la vida ofrece más cosas, pero lo que a nosotros nos interesa está en una elegante caja de la marca Sony. Qué vamos a hacer...



52 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

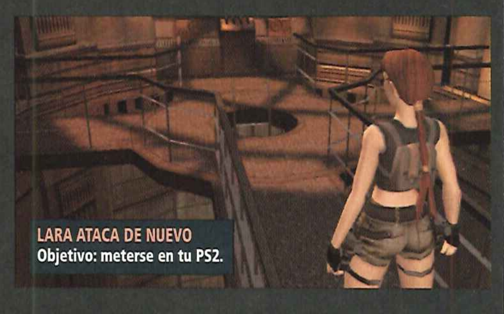
LARA CONTRA SUS DEMONIOS

MALAS NOTICIAS PARA XBOX Y GAMECUBE. *LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS* SALDRÁ EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 2 Y PC. MÁRCATE EN LA AGENDA EL 15 DE NOVIEMBRE DE 2002...

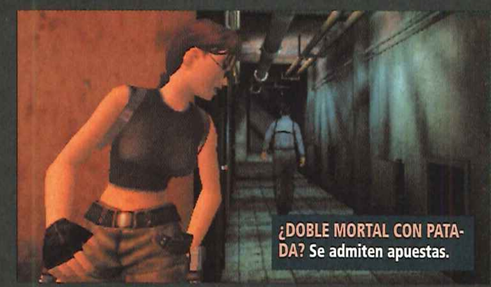
Eidos Interactive ha anunciado que la nueva entrega de la serie *Tomb Raider* saldrá a la venta el 15 de noviembre de 2002 para PlayStation 2 y PC exclusivamente. La compañía editora convocó a la prensa internacional en la discoteca Pachá de Londres para presentar *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness.* Al evento acudió la mismísima Lara –encarnada en la despampanante modelo holandesa Jill de Jong–, quien repartió balazos a diestro y siniestro entre la concurrencia. Varios reporteros-moscones fueron abatidos por sus contundentes medidas –calibre 86-66-96–, entre ellos nuestro corresponsal en Londres.

A continuación, reproducimos su crónica póstuma del acontecimiento, farfullada entre gemidos y esterores mientras Lara le prensaba la cabeza con su bota: «Argggghhh... Qué videoclip más fantástico. Salta a la vista que Lara se compone ahora de más de 5.000 polígonos, contra los 500 de entregas previas. ¡Y qué entornos! Reconozco los suburbios de París... y esto parece las profundidades más infernales de Praga. ¡Ayyyyyy! Espera... ¡Lara interactúa con otros personajes! ¡Y puede elegir qué camino seguir! Slrgggg... Ahora Mike McGarvey, presidente de Eidos, sube al escenario. Explica que: "En Eidos estamos encantados de ofrecer el icono de la generación PlayStation de forma exclusiva en PlayStation 2". Yyyyrgh... asegura que el nuevo Tomb Raider "será el más grande y mejor juego de la serie". Ahora le toca el turno a Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Dice que... cof, cof...: "Con la adopción de PlayStation 2, cuyo crecimiento es tres veces más rápido al de la original PlayStation, y con más de seis millones de usuarios en Europa, el fenómeno *Tomb Raider* se prepara para ser un hito". Ahí es nada. ¡Ugh! Según parece, en esta ocasión Lara se enfrenta a situaciones mucho más complejas y nos revela la faceta más oscura de su personalidad. Adiós a la ingenua Lara. Adiós... mamá».

Aquí se cortó la comunicación. Entre las pertenencias del malogrado corresponsal, se encontró una libreta de notas con el borrador del gran reportaje sobre *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness* que publicaremos el mes que viene.



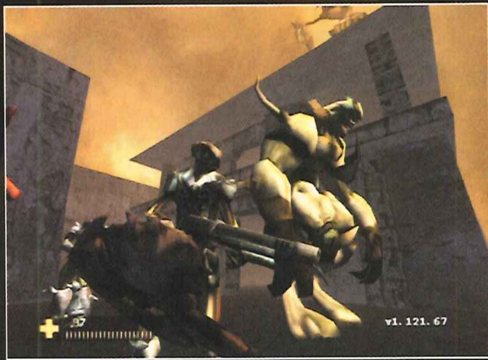
LARA ATACA DE NUEVO
Objetivo: meterse en tu PS2.



¿DOBLE MORTAL CON PATADA? Se admiten apuestas.



MENUDO FLECHAZO Las flechas pueden ser muy mortíferas.



ENEMIGOS TRANSGÉNICOS Mitad dinosaurios, mitad bestias demoníacas.



EXPANSIÓN Los entornos abiertos tienen un tamaño ingente.

TUROK EVOLUTION

SANGUINARIO, EXÓTICO, EMOCIONANTE... TIMESPLITTERS 2 ESTÁ EN APUROS

En los tiempos de la PSone, cuando su increíble cuota de mercado comenzaba a estrangular la competencia, los fabricantes de consolas rivales estaban desesperados por hallar un título superventas con el que insuflar un poco de vida a sus plataformas. Sega intentaba abrir el ataúd de su Saturn con *Sega Rally* y *Virtua Fighter 2*, mientras que Nintendo oponía una resistencia mayor –aunque igualmente fútil– con *GoldenEye* y *Turok Dinosaur Hunter*. El primero de estos dos últimos estaba más orientado a la infiltración, mientras que el segundo era un auténtico *shooter* ruidoso con vocación de llamar mucho la atención. Como si de un hijo de *Jurassic Park* y *El planeta de los simios* se tratase, *Turok* y sus dos secuelas estaban repletos de reptiles bestiales armados con muchos dientes y desesperados por catar tu sangre. Tenía unos gráficos fantásticos y una acción tan explosiva que era uno de los pocos títulos que daba envidia a los propietarios de una consola gris.

Con el anuncio de la aparición de *Turok Evolution* para PS2 a finales de este año, por fin los creadores de *Turok* han tomado la sabia decisión de poner sus terroríficos dinosaurios al alcance del gran público. Para evitar confusiones a los no iniciados en *Turok*, aclararemos que el juego es una «precuela» de las tres aventuras ya publicadas.

Durante una batalla con su archienemigo, el capitán Tobias Bruckner, Tal'Set –el héroe– es engullido por una brecha que se abre entre su mundo y las tierras perdidas. Tal'Set se ve transportado al Texas del año 1880, en una tierra en la que las colonias nativas intentan dar esquinazo a Lord Tyrannus y sus hordas de reptiles. El protagonista se encuentra inmerso en este conflicto y acaba descubriendo que Bruckner también ha entrado por la brecha espacio-temporal y ha acabado capitaneando las fuerzas de Tyrannus.

Como parece ser casi obligatorio en los *shooters* de hoy día, puedes dar instrucciones a tus compañeros de lucha con la finalidad de que te ayuden a matar dinosaurios. Con unos niveles de inteligencia artificial asombrosos, tus compañeros trabajarán en equipo contigo, te cubrirán y te ayudarán, además de defender su propia integridad cuando las cosas no salgan como estaba previsto. Por desgracia, tus enemigos también exhibirán una sorprendente inteligencia artificial y astucia en el campo de batalla. Estas bestias no se quedarán esperando que les tires un cohete en la jeta; prepárate para caer en crueles emboscadas y para mirar atrás en cada esquina. Pero, por otra parte, también es cierto que dispones de algunas de las armas más potentes que se han visto en la saga *Turok*. De hecho, «potente» no es la

TRIBUS RIVALES A Turok le espera una dura competencia en todos sus apartados

COMBATE EN EQUIPO

Medal of Honour: Frontline lleva a tu pantalla el horror de la muerte de un camarada en el campo de batalla. Sobre todo porque su baja hará más difícil tu partida. *SOCOM: US Navy Seals* se centra en combates modernos: las infiltraciones y la estrategia son las claves de este título para resolver cada operación.



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



SOCOM: US NAVY SEALS

ESCABECHINAS MULTIJUGADOR

Timesplitters 2... bueno, no hace falta decir nada sobre la continuación del rey de los disparos en PS2. Será fantástico.
Star Trek: Voyager Elite Force te dará la oportunidad de freír a tus amigos en múltiples batallas multijugador a base de *phaser*.



TIMESPLITTERS 2



STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE

ADVERSARIOS MONSTRUOSOS

Si te has estremecido al ver una cabeza por los suelos en la película, sabrás qué horrores te esperan en *The Thing*. Los reptiles depredadores de *Jurassic Park* no tienen armas, pero pueden ser un gran estímulo para cambiar de ropa interior. Si has jugado a *Dino Crisis*, ya sabrás a qué nos referimos.



THE THING



JURASSIC PARK

TIRO AL PLATO Hoy día es imprescindible un arma de francotirador.




VUELO 387 Lucha a lomos de un reptil volador.



ANIMALITOS Es como *Jurassic Park*, pero sin niños.

expresión que mejor las califica: más bien hay que describirlas como inventos asesinos concebidos por una mente no poco retorcida. Las mejores son los misiles crucero móviles, los haces disruptores de la gravedad y el cruel enjambre trepanador, que busca a la víctima para penetrar en su cráneo y explotar. Incluso puedes saltar a lomos de un *Pteranodon* alado para combatir desde el aire.

Este juego no sólo competirá con el combate de escuadrones de *Medal of Honor Frontline*, sino que también plantará cara a *Timesplitters 2* con sus modos multijugador. El anterior *Turok* estaba totalmente orientado al elemento multijugador, o sea que estos desarrolladores saben unas cuantas cosas sobre cómo plantear estas partidas. Prepárate para luchar con otros 31 jugadores humanos dispuestos a decorar los árboles con tus vísceras.

Los escenarios y sus características pueden resultar tan letales como tus armas: puedes echar a rodar las rocas o derribar los árboles para aplastar a tus enemigos. En definitiva, éste podría ser el mejor *shooter* en primera persona que jamás haya salido para una consola de Sony. Cuando menos, parece que *Timesplitters 2* tiene competencia.



CORRE, QUE TE PILLO Si tienes unas garras más duras que el titanio, no necesitas armas.

A VEXX SI TE GUSTA

HA ESTALLADO LA GUERRA POR EL TRONO DE MAXIMO. EL NUEVO HÉROE ES VEXX, PEQUEÑO PERO MATÓN



ARAÑAZOS MORTALES Una buena manicura no le iría nada mal.

Este juego de aspecto impresionante es el último recurso de Acclaim contra la riqueza mal repartida, la globalización y el acoso sexual. La fuente de la que mana tanta vejación es Dark Yabu, un espectro de los cielos que mata a su estimado abuelo. Dark Yabu y sus secuaces, además, esclavizan a la población, pero Vexx escapa a su acoso y descubre, ¡atención!, un par de guantes de batalla con poderes sobrenaturales. Ya sabes lo que te espera: saltos y escaladas inverosímiles, con la gracia añadida de poder colgarte de cualquier superficie, para superar los 18 niveles del juego. Cada uno de dichos niveles cuenta con ciclos diurnos y nocturnos ultrarrealistas, y el mundo es un lugar mucho más peligroso cuando el sol se pone. En tu camino cruzarás pueblos arborícolas, islas volcánicas, castillos, ciudades sumergidas y templos en el desierto, hasta llegar a Landspire, lugar en el que te enfrentarás al jefe final. El juego promete. Veremos si en octubre, cuando se ponga a la venta, cumple con las expectativas.



CON BURBUJAS Los reforzadores tienen buena pinta.



NO HAY QUIEN TE 'A-GUANTE' Menudas manoplas.



EL MAR VERDE Este tipo sabe incluso bucear.

DE BUENA TINTA

PEQUEÑOS HECHOS DE GRAN IMPORTANCIA



EL CUERO, OTRA VEZ DE MODA

La revista japonesa *Famitsu* (que no se distingue por otorgar puntuaciones generosas) le ha dado a *Virtua Fighter 4* un asombroso 37/40. Analizaron el juego cuatro jueces, cada uno de los cuales atribuía una puntuación sobre un total de 10. Así establecieron un veredicto de 9, 9, 9 y 10. Y ya que hablamos de *Virtua Fighter 4*, Sega y el renombrado diseñador Kadoya han producido, en edición limitada, una nueva chupa de cuero como la que lleva Jacky Bryant, confeccionada con cuero lubricado y con rellenos de espuma térmica en hombros y codos, además de un protector de espalda de quita y pon. Sólo están disponibles en Japón y a 59.000 yens (unos 512 euros... ¡uf!).

SE VUELVE A LLEVAR EL NEGRO

Empiezan a conocerse detalles del nuevo juego de Infogrames, *Men in Black 2: Alien Escape*. Siguiendo más o menos la misma trama que el bombazo fílmico, los jugadores correterán en el pellejo de Will Smith a la caza de unos *aliens* escapados de una nave-prisión estrellada. Al parecer habrá cinco niveles, y armas y escenarios de la película.

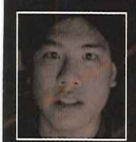


¿LO PRÓXIMO DE SEGA?

Tras *Space Channel 5*, *Virtua Fighter 4*, *Rez* y *Ecco the Dolphin*, ¿cuál es el siguiente proyecto de Sega para la PS2? Pues una pequeña decepción: un título de acrobacias aéreas llamado *Aerodancing 4*. Los tres primeros juegos salieron sólo para Dreamcast, pero la reciente desaparición de dicha consola propició un nuevo título para PS2. Se espera un fuerte énfasis en las luchas por los cielos, pero preferiríamos ver *Ferrari F355* o *Virtua Cop 3* en nuestra caja negra.

BAJO TIERRA El metro de Nueva York: el segundo hogar de Spidey.

VAYA TELA (DE ARAÑA)



ESPERAMOS CON ENORME ANSIEDAD LA LLEGADA DE *SPIDER-MAN: THE MOVIE* (BUENO, EL JUEGO) DE LA MANO DE ACTIVISION. PERO ¿QUÉ NOS TIENE PREPARADO SU DESARROLLADOR, TREYARCH? GREGORY JOHN, PRODUCTOR JEFE DEL TÍTULO PARA PS2, NOS LO EXPLICA.

EL REPUTADO SAM RAIMI (TRILOGÍA DE POSESIÓN INFERNAL, PREMONICIÓN) DIRIGE EL FILM. ¿QUÉ PARTICIPACIÓN HA TENIDO EN EL JUEGO?

Tanto Activision como Treyarch recibieron un apoyo tremendo por parte de Sony/Columbia Pictures y Sam Raimi. Accedimos a materiales de la película, y su compañía de efectos especiales nos ayudó a capturar el aspecto y espíritu del film para nuestro juego.

¿EN QUÉ HA AYUDADO ESTO A QUE EL JUEGO EVOLUCIONARA DESDE *SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO* PARA PSONE?

Hemos llevado el juego a un nuevo nivel tanto en tecnología como en jugabilidad. Las consolas de nueva generación nos permiten ser más agresivos en cuanto a diseño, programación, arte y sonido. Veréis que el balanceo en red, el combate y las peleas a cubierto presentan mayor jugabilidad e innovación.

¿TIENE SPIDERMAN NUEVAS HABILIDADES?

Ahora los jugadores controlarán un Spiderman más maniobrable y acrobático. Todo lo nuevo –movimientos de lucha, movilidad en el aire, evasión del peligro y control sobre la telaraña– surge de esta premisa. También podéis contar con elementos de sigilo.

SABEMOS QUE EL BALANCEO EN SÍ HA CAMBIADO. ¿CÓMO?

Abordamos este juego preguntándonos qué es lo que más queríamos mejorar respecto a los anteriores títulos de Spiderman y la respuesta fue: ante todo, el balanceo en red. Tras mucho diseñar, implementar, rediseñar y volver a implementar, se nos ocurrió un sistema de control consistente que proporcionaba una experiencia de lo más excitante. Ahora Spidey, mientras se mece, puede subir y descender, bordear edificios, cortar la tela para dejarse caer de pronto... Luego empezamos a expandir nuestros niveles urbanos exteriores para que se acomodaran a esta mayor maniobrabilidad. Así se mejoraba enormemente la jugabilidad.

ENTONCES, ¿HABRÁ ESTA VEZ BATALLAS EN EL AIRE?

La idea, el diseño y la implementación del combate aéreo surgieron de forma espontánea en cuanto mejoramos el balanceo en red. Por primera vez Spiderman podrá enfrentarse a adversarios voladores mientras se columpia. Creemos que estos combates no se parecerán a nada de lo que nadie haya visto antes.

¿EL COMBATE SIGUE SIENDO SENCILLO O HABRÁ COMBOS?

Queríamos capturar el espíritu acrobático de las habilidades para la lucha de Spiderman, así que creamos un completo sistema de combos para ataques y reacciones la mar de llamativo. Ciertos combos van mejor para ciertas situaciones; por ejemplo, si necesitas disolver a un grupo de malos o quieres hacer mucho daño.

¿SE BASA ESTRICTAMENTE EN EL FILM O HUBO LIBERTAD DE ACCIÓN?

La película nos proporcionó una buena historia y el contexto para el juego, que hemos seguido lo más fielmente posible. Como nuestro objetivo siempre ha sido crear un juego excelente, hemos añadido varios enemigos más, ya que a nadie le habría satisfecho que hubiera un solo villano (como sí ocurre en la película).

SE RUMOREA QUE, EN EL FILM, LA TELARAÑA DE SPIDEY ES ORGÁNICA, EN VEZ DE PARTE DE SU EQUIPO. ¿PUEDES DESVELARNOS ALGO SOBRE ESTO Y SI SERÁ IGUAL EN EL JUEGO?

No podemos revelar con exactitud cómo será en la película, pero en el juego no hemos sido lo bastante explícitos sobre la naturaleza orgánica o inorgánica de la tela. Por ejemplo, para facilitar la jugabilidad hemos conservado los *power-ups*.

¿PRESTARÁN LOS ACTORES DEL FILM SUS VOCES?

El reparto del juego será independiente del de la película. Además de nuevos talentos, usaremos a actores de doblaje veteranos de juegos anteriores de Spiderman.

LAS TORRES GEMELAS TENÍAN UNA DESTACADA PRESENCIA EN EL TRÁILER. ¿HAN AFECTADO DE ALGUNA FORMA LOS ATAQUES TERRORISTAS AL JUEGO?

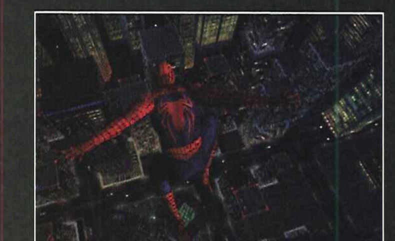
Desde luego, tuvimos que abordar algunas cuestiones debido a la tragedia del 11 de septiembre. Nuestro juego se desarrolla en Nueva York, así que hemos tenido en cuenta los escenarios y situaciones, de forma que el jugador se permita heroicidades pero asegurándonos de que, en caso de perder, las condiciones respetaran la sensibilidad de la gente.

EN UNA LUCHA HIPOTÉTICA, ¿QUIÉN GANARÍA, SPIDERMAN O BATMAN?

Si tuviera suficiente tiempo para planearlo, Batman podría vencer a Galactus, pero en una simple pelea callejera Spidey dejaría a Batman para el arrastre.

Y POR ÚLTIMO, ¿PUEDES DECIRNOS ALGO SOBRE LA PELÍCULA QUE NADIE MÁS SEPA?

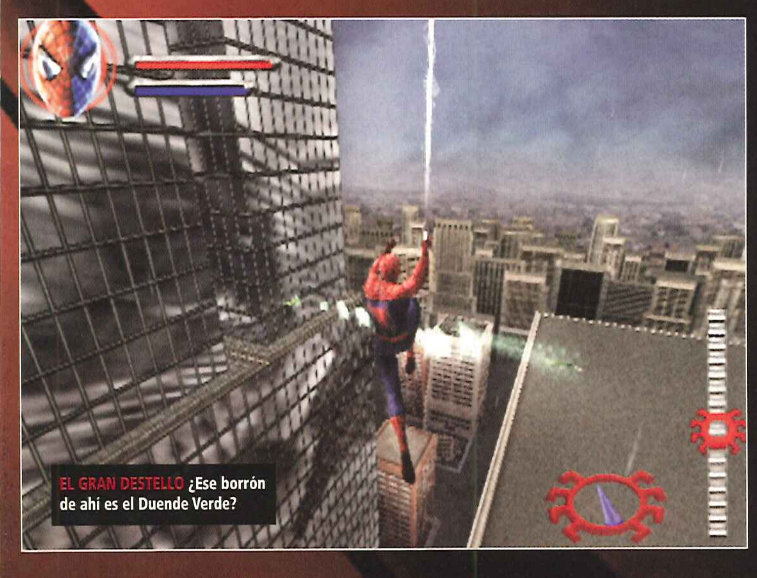
Ja, ja... no, lo siento.











EL GRAN DESTELLO **¿Ese borrón de ahí es el Duende Verde?**



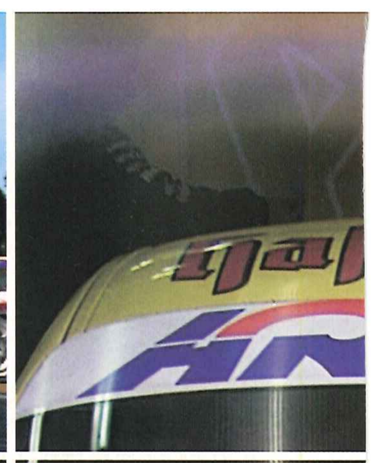
EL ÉMULO DE SUPERMAN **Por suerte, tiene una cabezota bien dura.**

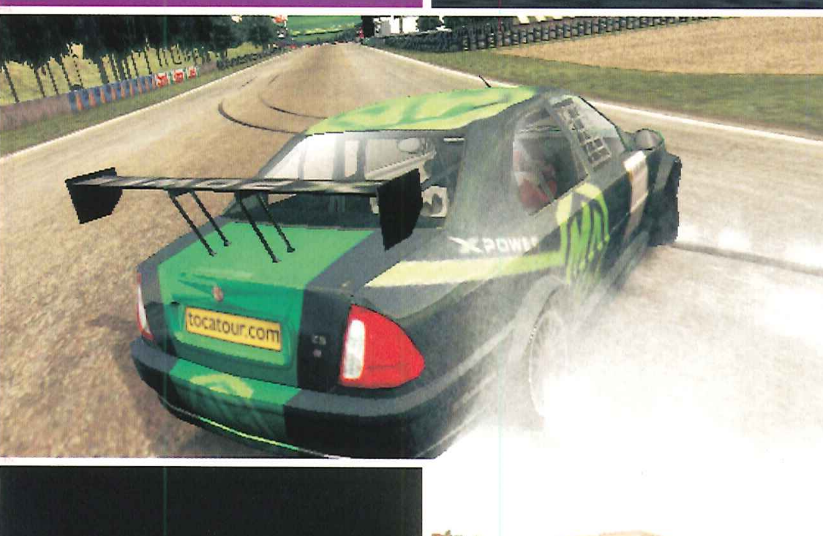
PRO RACE DRIVER

DESTROZANDO EL COCHE DE PAPÁ



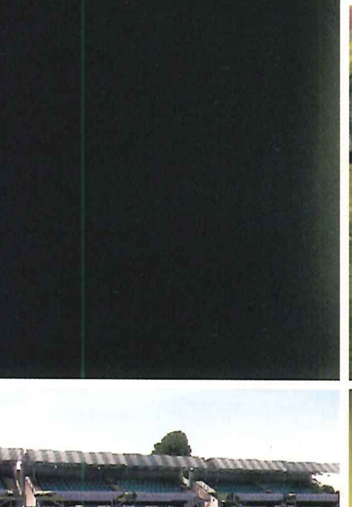
INCREÍBLE Más desfase que en las versiones WRC de este coche.

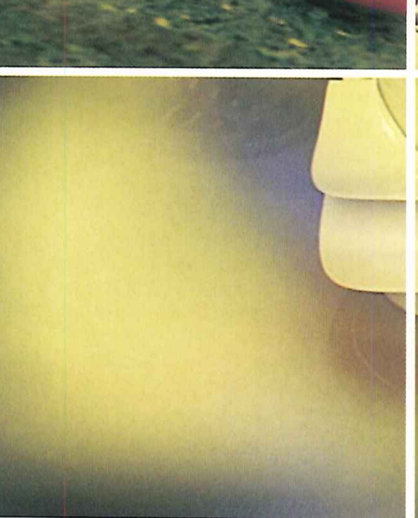










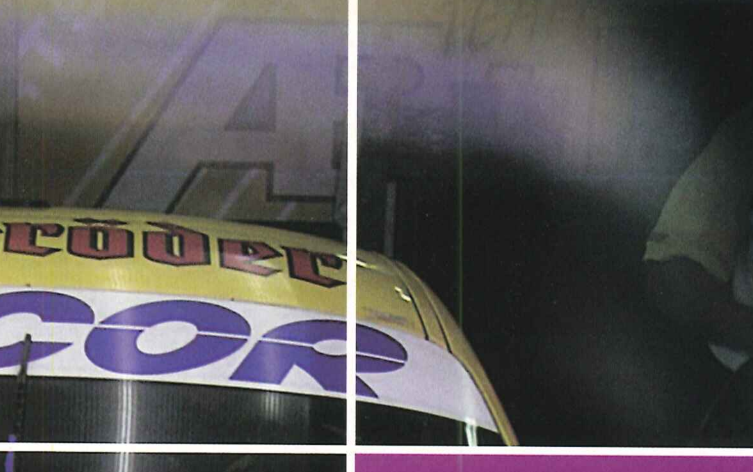









PRIMERA IMPRESIÓN Parece que disfrutan quemando neumáticos.

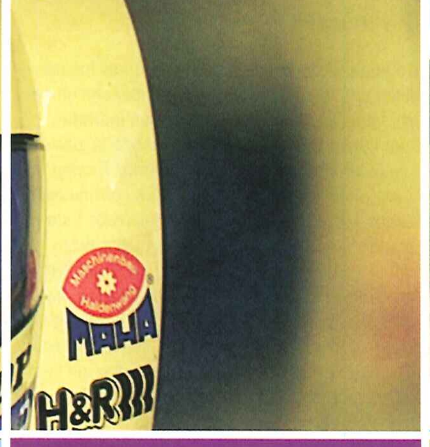






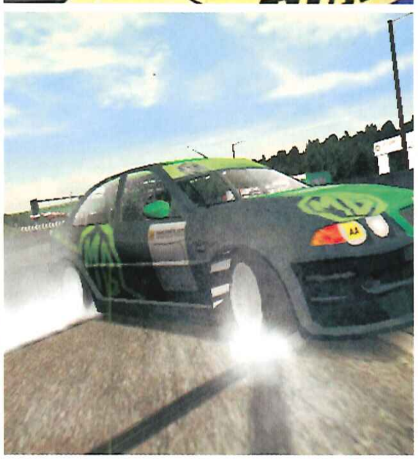
PODER ABSOLUTO

DICEN QUE EL PODER ABSOLUTO LLEVA A LA CORRUPCIÓN ABSOLUTA, PERO LO QUE NUNCA EXPLICAN ES LO DIVERTIDA QUE RESULTA LA CORRUPCIÓN. EN LA VIDA REAL, LA GRAVEDAD DE LOS DAÑOS QUE CAUSARÍA LA INTENSA POTENCIA DE *PRO RACE DRIVER* NO ES PARA TOMARLO A BROMA, AUNQUE... ¿SERÁ SUFICIENTE PARA LLEGAR A LA *POLE POSITION* DE LA CARRERA MÁS DIFÍCIL DE TODAS?



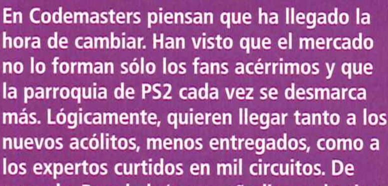




1 ▸ EMPIEZA LA CARRERA

En Codemasters piensan que ha llegado la hora de cambiar. Han visto que el mercado no lo forman sólo los fans acérrimos y que la parroquia de PS2 cada vez se desmarca más. Lógicamente, quieren llegar tanto a los nuevos acólitos, menos entregados, como a los expertos curtidos en mil circuitos. De acuerdo. Pero habría que añadir que los juegos de carreras hace tiempo que necesitan una renovación.

Ya no basta con dejarnos sueltos ante un puñado de bólidos y algunas pistas. Coches más brillantes y circuitos más cañeros, decorados más elaborados... todas esas naderías son secundarias. Lo que necesitamos ahora es una propuesta fresca, que nos dé una razón para seguir fieles a estos juegos. Y *PRO Race Driver* la proporciona. Las palabras clave están en el nombre: *race driver* (piloto de carreras). En lugar de empezar y acabar con un impersonal coche, TRD tiene como trasfondo una sólida historia en torno a tu personaje, Ryan McKane. Según Codemasters, un defecto de los juegos de F1 es que los personajes, como Schumacher, Montoya o Irvine, nunca se trasladan al juego con éxito. Eso es lo que quieren cambiar, y aquí es donde encaja Ryan McKane.




LA CURVA DEL MERCEDES
En dos palabras: im-pactante.

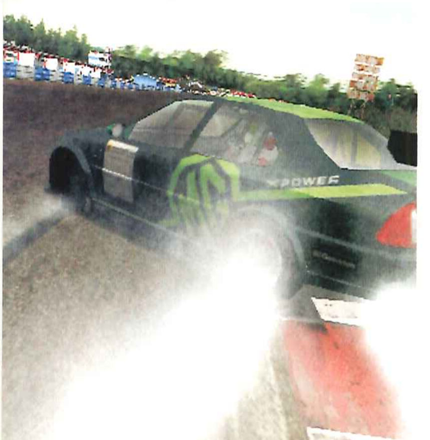
PRO RACE DRIVER

DESTROZANDO EL COCHE DE PAPÁ





¿CÓMO LO QUIERE? Gran surtido: de turismos a coches de carreras.

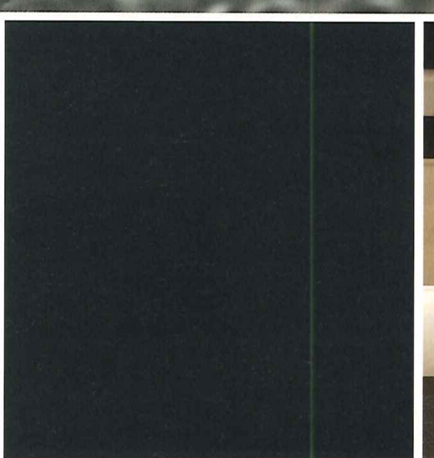


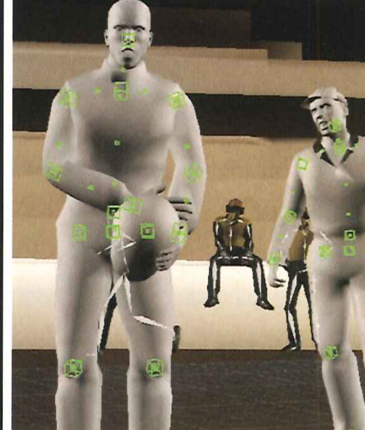


2 ▸ HOMBRE Y MÁQUINA

Lo que descubrieron los desarrolladores fue una línea argumental, en la que desempeñaba un papel vital el componente humano, un individuo que «diera vida» al juego. Retomando la idea del predecesor del título en PSone, *World Touring Cars*, a medida que tu personaje va consiguiendo éxitos, recibe e-mails de otros equipos de todo el mundo, y eso aporta mucho más que la típica dinámica de ganar-campeonato-y-avanzar. Pero la gran diferencia radica en que en este juego hablas directamente con los *managers*. Está claro que resulta mucho más divertido ver cómo negocia tu personaje en los ajetreados boxes que leer datos sobre los otros equipos en una pantalla 2D.

Pero no vas a conocer tan sólo a unos pocos *managers*; el juego incluye alrededor de 20 personajes principales. A pesar de la aparición frecuente de otros dos individuos (como la sorprendente Melanie Sanchez, hija de Cuban Joe) en una temprana versión promocional, sólo podrás conducir a Ryan. ¿Por qué? Pues porque los desarrolladores quieren que todo el mundo logre la misma experiencia. Consideran importante que cuando estés esperando ante la máquina de café puedas compartir con tus compañeros las emociones increíbles que has tenido, que es exactamente lo que no sucedería si cada uno viviera experiencias distintas. Al fin y al cabo, todos vemos los mismos episodios de Betty, la fea. El planteamiento es justo... siempre que el juego funcione bien. Y lo hará, si es tan maravilloso como parece. Sólo nos queda esperar y ver qué pasa.

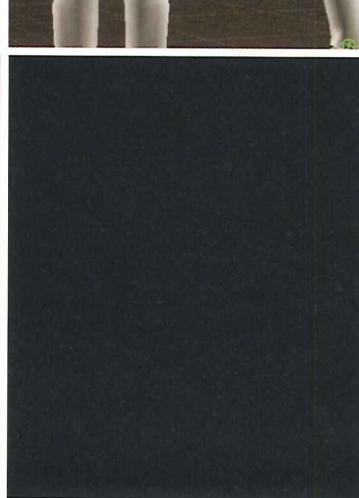


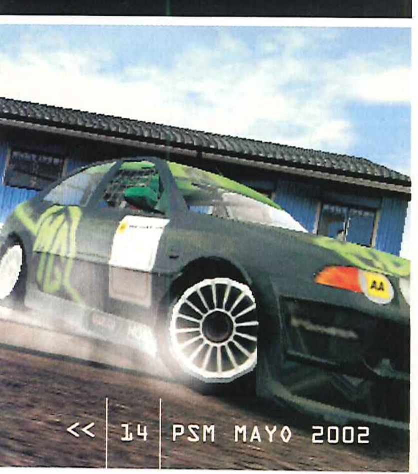


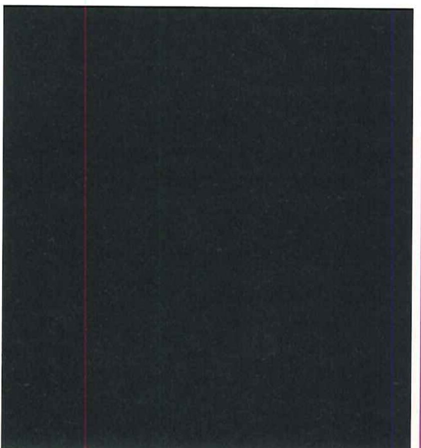
3 ▸ VAMOS AL CINE

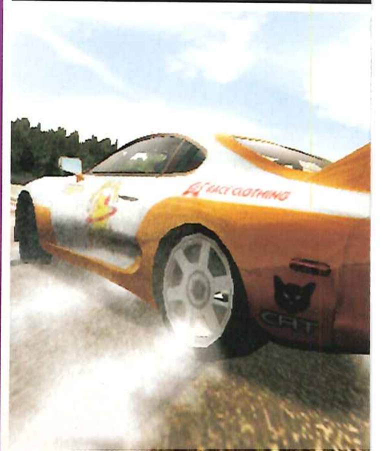
¿En qué consiste realmente esa experiencia fuera del coche? ¿Se trata de verdadera interacción o simplemente de una versión animada de «pulse el botón 1 o el botón 2»? Lo cierto es que Ryan no te permite una exploración como las de Lara o Claire Redfield, pero tampoco es el mismo tipo de juego. El formato vectorial siempre ofrece un aspecto un tanto extraño al estar completamente prerrenderizado (como en las películas *Toy Story* o *Shrek*), aunque eso implica también niveles increíbles de detalle. Es así de duro: el formato vectorial supone una grieta en la «credibilidad», lo que significa que la parte jugable no tiene tan buen aspecto. Es decir, en *PRO Race Driver* se usan los mismos procedimientos para producir el juego y las escenas intermedias.

Esto significa que verás tu coche, el circuito en el que te encuentras y un tropel de bólidos chirriando en las vueltas de clasificación. Además, durante el juego se usan efectos de filtro especiales para darle ese toque «cinemático» tan perseguido. Se imita la luz suave, casi mística, de *Pitch Black* o *Three Kings* y las escenas mexicanas de *Traffic*; para ello se usan cámaras con las distancias focales adecuadas. Una última aclaración: quitarte el control de Ryan y dárselo a un director constituye una importante herramienta de Codemasters... menudo drama.





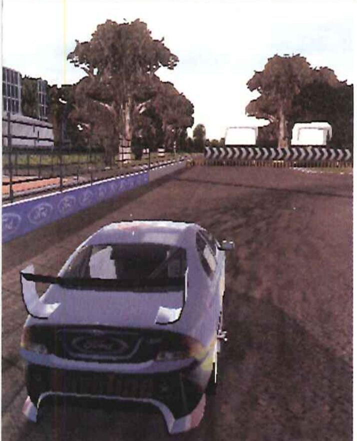








A1 TVR Un loco TVR aparcado en Austria. Esto era ayer.



4 › LA VERDAD ESTÁ AHÍ DENTRO

Es de agradecer que esta herramienta dramática se parezca más a un escalpelo con el que hacer pocas pero efectivas incisiones en tu cerebro que a una pala con la que atontarte sin remedio. Las escenas intermedias duran, como mucho, 30 o 40 segundos (el último título de la serie, *World Touring Cars*, tardaba eso en cargar un nivel), y sólo hay 18 secuencias en todo el juego. Si comparamos esta cifra con las más de 40 horas de juego, veremos lo difícil que es cansarse de la visión que Codemasters tiene del mundo de las carreras. Esto no es *Top Gear Solid*, una pesadilla de inactividad en la que la preocupación por el medio ambiente nubla la elección de los neumáticos hasta el punto de que incita a usar la pistola tranquilizadora contra uno mismo. *PRO Race Driver* proporciona una experiencia bastante más sutil, pero mucho más explosiva, algo así como *Half-Life* sobre ruedas. Pero sin *aliens* ni ejércitos. Y coches en lugar de armas, y... vaya. No se parecen en nada, ¿verdad?

¿Cuáles son entonces los ingredientes clave? Pues para empezar, la rivalidad brutal entre Ryan y su célebre hermano. También planea «eso que le sucedió a su padre», famoso piloto en tiempos pretéritos. Algunos de sus compañeros de esa época todavía rondan por los boxes del mundo; Ryan entrará en sus garajes. Créenos, la Verdad está ahí dentro. Ah, y en alguna parte del camino se produce un gran accidente. Un *gigantesco* accidente...

5 › VEN A MI OFICINA

Impresiona ver lo lejos que han ido en Codemasters para instaurar un nuevo orden mundial; el deseo de crear una experiencia de carreras verdaderamente apasionante ha llegado hasta las pantallas de opciones. No querían lanzar un juego más que se basara en menús planos, coches que dan absurdas vueltas sobre sí mismos y toscas pantallas de carga. Así que, en lugar de una serie de aburridas pantallas estáticas, ves a Ryan en su oficina, completamente en 3D. Los objetos que aparecen representan las opciones habituales. Por supuesto, en alguna parte tiene que haber una ruptura con la realidad (al fin y al cabo, no deja de ser un juego), pero todo lo que ves es lógico y funcional, por lo que no se trata de un mero juego de carreras. Señala el ordenador, por ejemplo, y verás las ofertas recibidas por e-mail. El archivador contiene una ficha para cada una de las opciones «mundanas»; todas ellas muestran la caligrafía de Ryan, como debe ser. Elige la puerta y encontrarás tus opciones de «tiempo libre», como correr fuera de campeonato. Basta con que tomes las llaves (y, ya de paso, también un folleto de cada uno de los coches) y salgas a la pista. ¿Tienes ganas de un multijugador? A los otros pilotos del sofá quizá les apetezca un pique motorizado... Es una forma mucho más divertida de configurar el juego que, definitivamente, ayuda a mantener la atmósfera.



LUCES... CÁMARA... ¡DERRAPE! Coches más manejables que nunca.

ES COMO *HALF-LIFE* SOBRE RUEDAS, PERO SIN *ALIENS* NI EJÉRCITOS. Y COCHES EN LUGAR DE ARMAS, Y... NO SE PARECEN EN NADA, ¿VERDAD?



COMO DICE LA CANCIÓN Precaución, señores conductores.

Que conste en acta

SI ERES AFICIONADO A LAS CARRERAS DE COCHES, TE SABRÁS ESTE LISTADO AL DEDILLO... PERO NOSOTROS INSISTIMOS



PISTAS

Reino Unido
- Brands Hatch (Indy y GP)
- Donington Park
- Knockhill
- Oulton Park
- Rockingham Motor Speedway (corto y ovalado)
- Silverstone

Alemania
- Hockenheimring (corto y GP)
- Norisring
- Nurburgring
- Oschersleben

Australia
- Adelaide
- Bathhurst
- Canberra
- Eastern Creek Raceway
- Oran Park
- Phillip Island
- Sandown International

Francia
- Dijon Prenois
- Magny Cours

Norteamérica
- Bristol Speedway
- Charlotte
- Las Vegas
- Mexico City
- Sears Point
- Vancouver

Además
- A1 Ring en Austria
- Cataluña en España
- Fuji en Japón
- Mantorp Park en Suecia
- Monza and Vallelunga en Italia
- TI Circuit Aida en Japón
- Zandvoort en Holanda
- Zolder en Bélgica

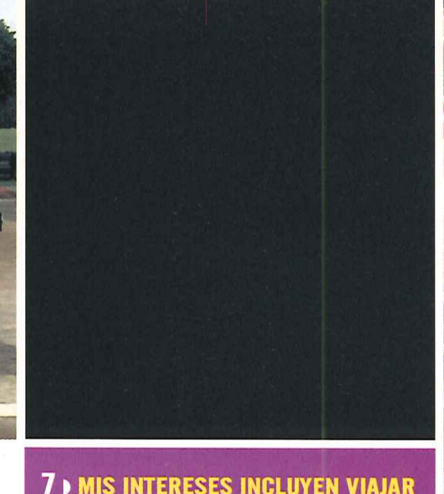
COCHES
- Abt Audi TT-R
- Alfa Romeo 147
- Alfa Romeo GTV
- Chevrolet Cavalier Z24 Coupé
- Chevrolet Corvette Z06
- Chevrolet Monte Carlo con Stock Car Body Kit
- Dodge Neon Highline Sedan GT-R
- DPRS T-230
- Eagle Talon Turbo
- Ford Falcon
- Holden Commodore SS (VX)
- Lexus IS200
- Lotus Sport Elise
- Mercedes CLK GTR
- MG ZS
- Mitsubishi Mirage
- Opel Astra Coupé
- Peugeot 406 Coupé
- Proton Satria GTi
- Saab 95 Aero
- Subaru Impreza WRX Type-R STI Versión 6
- Toyota Chaser
- Toyota Supra Mk4 Turbo
- Vauxhall Astra Coupé

Además
18 turismos por confirmar

PRO RACE DRIVER

DESTROZANDO EL COCHE DE PAPÁ







ESCAPARATE Puedes ver el interior de los coches.

6 ▸ EL RENDIMIENTO LO ES TODO

Conduce bien y tendrás ofertas de equipos cada vez mayores y mejores. No lo hagas, y te crecerá la barba esperando una propuesta suculenta, aunque siempre habrá algún equipo que se interese por ti. Ésta es la forma en que Codemasters ha evitado las típicas opciones fácil/medio/difícil entre las que hay que elegir al principio del juego y que hacen perder el tiempo a aquellos conductores que no escogen el nivel apropiado.

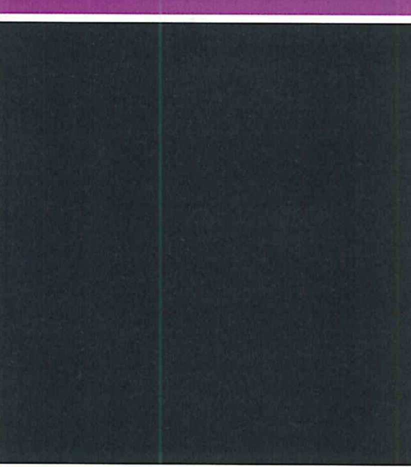
Aquí, si vas ganando, te llueven ofertas de los equipos más grandes, que esperarán de ti resultados aún mejores. Pero si vas perdiendo, acabarás en un equipo pequeño con pocas aspiraciones. De esta forma los jugadores nunca se quedan atascados ni tienen que volver a empezar todo el juego, ya que hay un nivel hasta para los más ineptos, que el sistema de búsqueda de equipos encuentra automáticamente. Como ves, todo está hecho con la mejor intención. Por supuesto, son sólo ofertas; puedes rechazarlas si quieres. De hecho, Codemasters contempla la posibilidad de que declines algunas de ellas simplemente porque el *manager* no te gusta o te inspira desconfianza, lo que significa que ha hecho un buen trabajo con los personajes. Pero lo que se ha tenido en cuenta por encima de cualquier otra cosa es que todo el mundo pueda acabar el juego para que nadie se quede con la sensación de haber fallado. Porque si eso sucede, entonces también habrá fallado el juego, y acabaremos todos sentados en el suelo llorando ante el monitor. Y nadie quiere que eso ocurra.

7 ▸ MIS INTERESES INCLUYEN VIAJAR

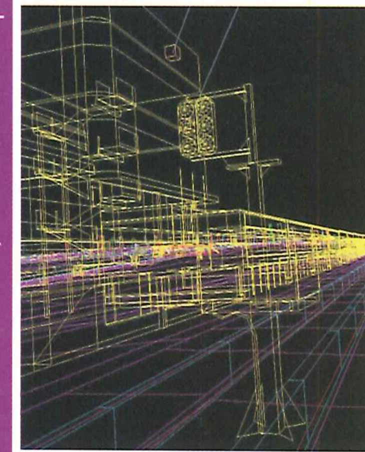
Tu inmensa carrera te lleva nada más y nada menos que por 11 campeonatos, dispersos por todo el mundo como las bolas de dragón. DTM en Alemania, la serie AVESCO V8 Supercar Shell Championship en Australia y el TOCA Tour británico son algunos de ellos. Si estos circuitos no ponen tu pedal a cien, nada lo hará. Y aunque Ryan sea de ficción, tus competidores son «los de verdad». Esto produce curiosos efectos: el más obvio es que en tu paseo por diferentes equipos llegarás a desbancar a pilotos reales... motiva, ¿eh? Un objetivo sabroso puede consistir en poner de patitas en la calle a los tipos que no soportes. Si has seguido mínimamente los campeonatos reales, seguro que existe algún individuo al que desees destituir con gusto, como el británico Jason Plato.

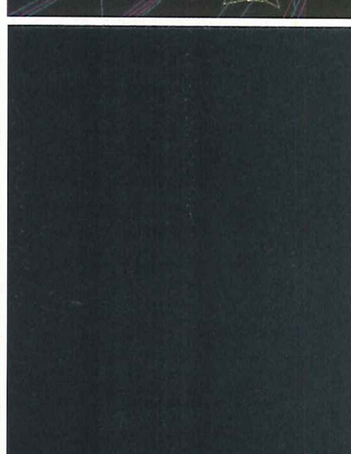
Precisamente este personaje tiene una relevancia que te explicaremos más adelante. De momento, basta con que tengas en cuenta que ni siquiera Vauxhall, el equipo con el que ganó el campeonato británico del 2001, lo quiere. Y no compite en el campeonato del 2002, a pesar de la enorme escasez de buenos pilotos. Pobre Plato, ¿eh? De hecho, en las entrevistas es educado y entretenido, pero ponlo al volate y tratará de echar a todo el mundo al arcén, alegando que alguien golpeó su retrovisor... Pues bien: *PRO Race Driver* contempla este tipo de comportamientos (¡hurra!), y lo hace asignando atributos a cada piloto, de modo que todos los Platos de este mundo se mostrarán mucho más agresivos en los adelantamientos. Al fin y al cabo, así es en la vida real. Si a esto añades que en el pasado no hemos visto carreras de coches más frenéticas que las de Codemasters, la conclusión es que este título promete, y mucho.

También vale la pena destacar que los pilotos no desaparecen tras la última carrera de una serie; a algunos los verás de nuevo en otra parte. No serán amigos tuyos si los has barrido deliberadamente; puede que hasta tengas un encontronazo con ellos después de la carrera. Así que, si eres partidario del estilo Plato, será útil invertir en una buena protección. Y en un curso de elocuencia.







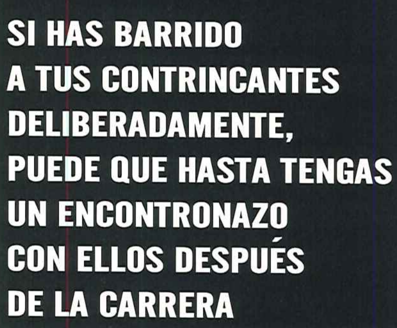


Aquí tienes otro familiar juego de McCarreras...

CODEMASTERS ESTÁ EN LA ENVIDIABLE POSICIÓN DE HABER CREADO NO UNO, SINO DOS DE LOS JUEGOS DE CARRERAS MÁS ESPERADOS DEL AÑO. ÉSTE ES EL OTRO

Colin McRae Rally, el tercero de la serie, y el primero en PS2, está casi acabado. Así que mientras visitábamos el idílico reino de Codemasters, no pudimos evitar preguntarnos cómo se estaría desarrollando. En medio de las furtivas miradas de asombro al lujoso entorno, tuvimos tiempo de ojear el progreso del juego.

También este título se ha replanteado sus prioridades, de modo que ahora se concentra especialmente en Colin y el equipo Ford. En breve llegará el copiloto en la vida real, Nicky Grist, que examinará los circuitos y empezará a trabajar en el sonido, para que no haya quejas sobre fidelidad. Si es bueno para Colin, lo es para el resto del mundo... Además, Grist está lo bastante loco como para apreciar los coches que hay por descubrir, como el criminal Ford Transit con uniforme Martini que vimos. El juego tiene muchas cartas en la manga. Muy pronto podrás descubrirlo en PSM.

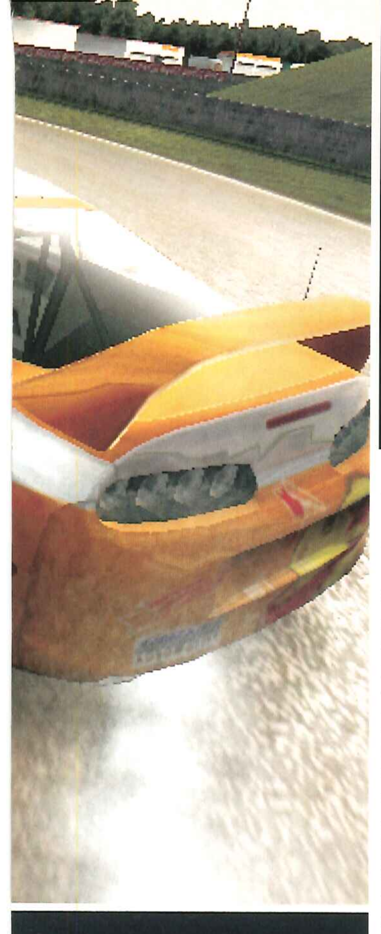


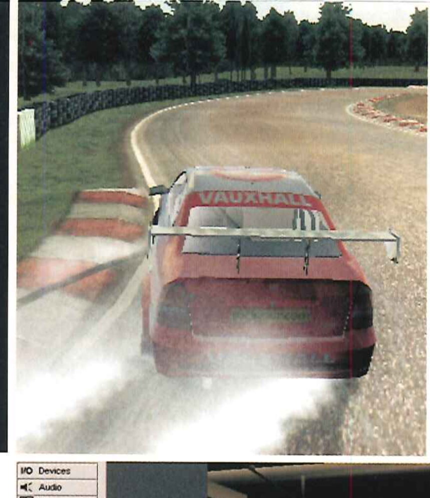
SI HAS BARRIDO A TUS CONTRINCANTES DELIBERADAMENTE, PUEDE QUE HASTA TENGAS UN ENCONTRONAZO CON ELLOS DESPUÉS DE LA CARRERA



ES LA TIERRA DE OZ No te pierdas la embajada china. En serio.



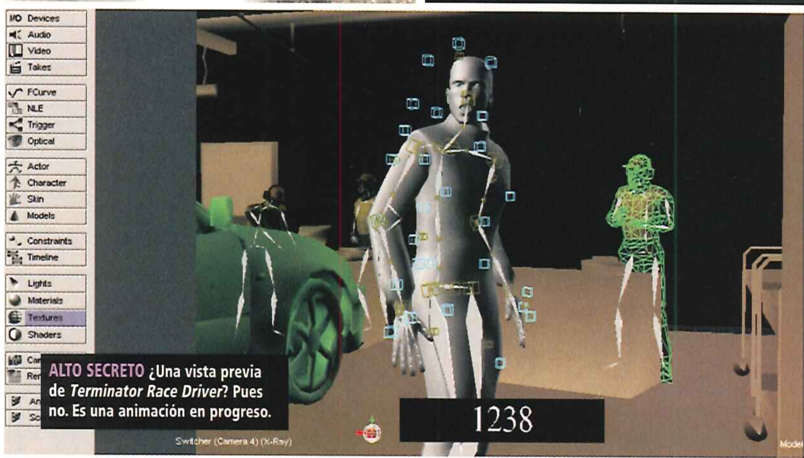




8 › TRABAJO ELABORADO

Que el juego tenga argumento no lo convierte en lineal, aunque la trama sí lo sea: hay ciertos sucesos que deben ocurrir en determinados momentos. Aparte de esto, tú decides dónde quieres correr, con qué coche y contra quién. Los de Codemasters no han cometido el error de pensar que podían escribir toda la historia. Cuando pidieron la opinión de los profesionales, llegaron rápidamente a la conclusión de que lo que tenían hasta entonces era tan efectivo como un chaleco ignífugo de piel de cerdo, así que se deshicieron de ello. Entonces elaboraron un meticuloso guión gráfico para el juego, con una estructura en nueve actos y un giro argumental (la «revelación» sorpresa). ¿En qué consiste este este giro? No tenemos ni idea, pero aunque lo supiéramos no te lo diríamos. En cualquier caso, si eliminamos posibles sorpresas finales, como un secuestro alienígena o un «Oh... fue sólo un sueño», no quedan tantas opciones. Así que venga, todos a pensar.

Visualmente es muy atractivo; sólo por ver cómo se reproduce el movimiento ya vale la pena jugar. Los personajes son rostros, cuerpos y voces de verdad capturados en grupos para hacerlos más convincentes. Y ha funcionado. Para ello se usaron actores profesionales del país de origen del personaje en cuestión, así que cuando llegue la crítica encontraremos menos ejemplos de «risible» y «estúpido». Codemasters ha evitado a toda costa caer en el cliché racial caricaturesco, lo que contribuye a proporcionar la credibilidad necesaria para hacer que nos introduzcamos en la historia.



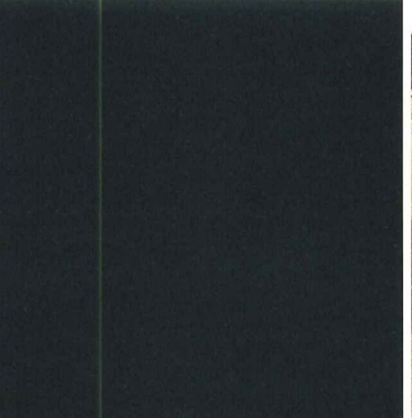
ALTO SECRETO ¿Una vista previa de *Terminator Race Driver*? Pues no. Es una animación en progreso.

9 › EL CURIOSO, EL FEO Y EL RÁPIDO

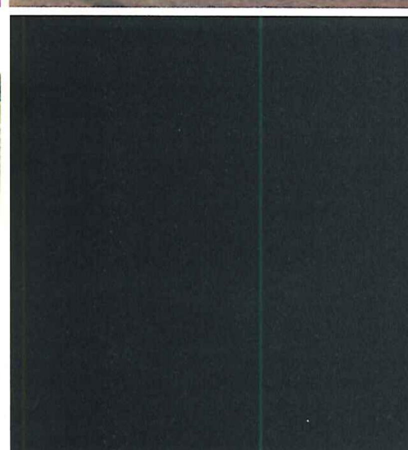
¿Y qué hay en el garaje? Pues 42 coches en total (ver panel en página 15), de los cuales 11 se consideran «atractivos». Cada uno es pilotado por un profesional, el mejor de cada serie. Si quedas entre los tres primeros recibirás una oferta para correr contra este piloto en el circuito que él elija, y si lo derrotas la recompensa será nada más y nada menos que su bello coche. Conseguir los 11 no será fácil: resulta crucial conocer a fondo los 38 circuitos, por lo que tardarás cierto tiempo en llegar a El Conocimiento. Especialmente compitiendo contra un mínimo de 14 oponentes, y al final hasta contra 20...



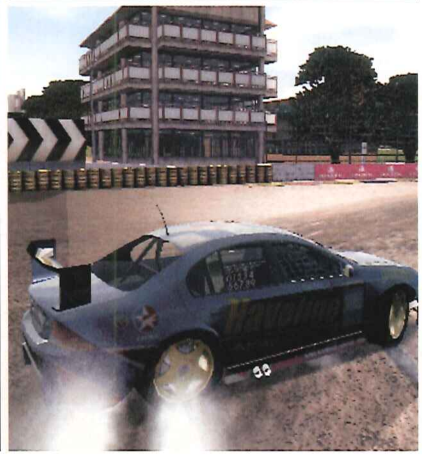


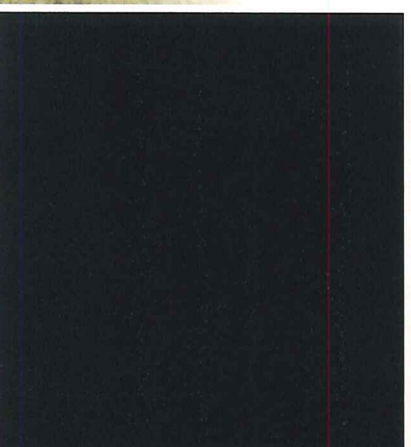


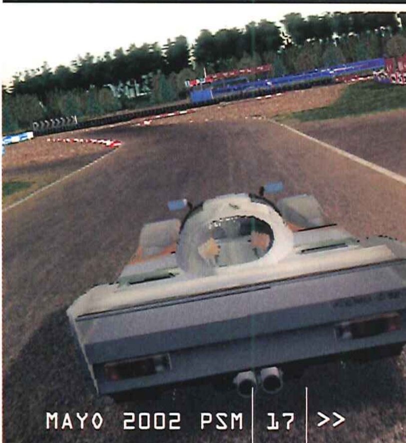












PRO RACE DRIVER

DESTROZANDO EL COCHE DE PAPÁ

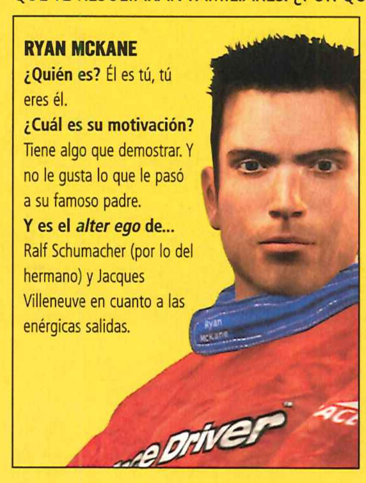


TONTOTA CELICA Rápido, rabioso... Bueno, más o menos.



Todo es culpa suya, ya lo sabes

ÉSTOS SON ALGUNOS DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE *PRO RACE DRIVER* QUE TE RESULTARÁN FAMILIARES. ¿POR QUÉ? AHORA LO SABRÁS...



RYAN MCKANE
¿Quién es? Él es tú, tú eres él.
¿Cuál es su motivación? Tiene algo que demostrar. Y no le gusta lo que le pasó a su famoso padre.
Y es el *alter ego* de... Ralf Schumacher (por lo del hermano) y Jacques Villeneuve en cuanto a las enérgicas salidas.



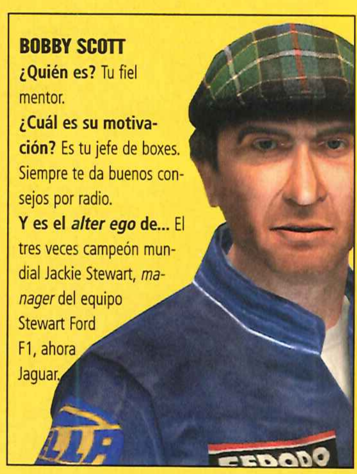
DONNIE MCKANE
¿Quién es? El hermano mayor de Ryan.
¿Cuál es su motivación? Ha sido piloto profesional unos cuantos años, y no quiere ser destituido. Además, ejerce de hermano... aparentemente.
Y es el *alter ego* de... Michael Schumacher, pero sin ser tan posesivo. Eso sí: orgulloso como él solo.



MELANIE SANCHEZ
¿Quién es? Ayudante (e hija) de Cuban Joe.
¿Cuál es su motivación? Le basta con pasearse por los boxes tan exhuberante que hasta los pilotos se olvidan por un rato de su coche.
Y es el *alter ego* de... Cualquier actriz que puedas imaginarte. Uf, aquí habrá problemas...



CUBAN JOE
¿Quién es? *Manager* superduro.
¿Cuál es su motivación? Quiere lo mejor, y sabe cómo conseguirlo... pero ¿ha confundido ego con talento?
Y es el *alter ego* de... Flavio Briatore. Menudo elemento. Y encima se lió con Naomi Campbell.



BOBBY SCOTT
¿Quién es? Tu fiel mentor.
¿Cuál es su motivación? Es tu jefe de boxes. Siempre te da buenos consejos por radio.
Y es el *alter ego* de... El tres veces campeón mundial Jackie Stewart, *manager* del equipo Stewart Ford F1, ahora Jaguar.



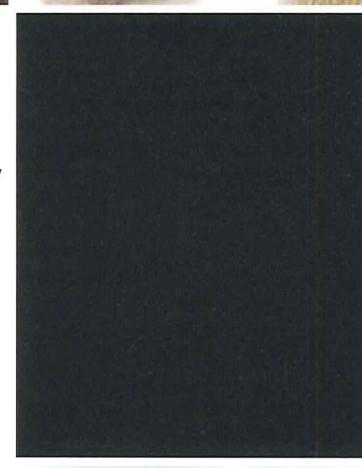
LINDA YEN
¿Quién es? La temida reportera que asalta con el micro a todo el mundo.
¿Cuál es su motivación? Quiere todos los detalles, tu verdadero yo, la mejor columna semanal que le puedas dar. Más o menos.
Y es el *alter ego* de... Kate Adie. Ínclita reportera británica. Cuidado con ella.

10 ▸ DIRECTO A LA DESTRUCCIÓN

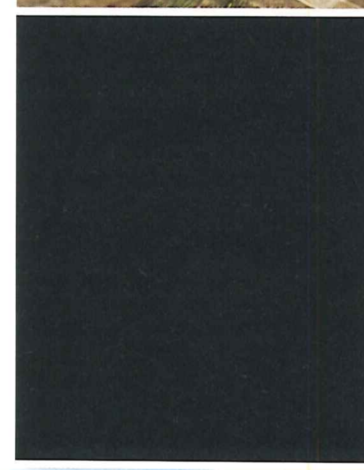
Por supuesto, donde hay recompensa hay castigo. Eso significa que algo malo te espera en esos momentos en los que tu inmaculada e imperturbable autodisciplina se dispara caóticamente y las esperanzas quedan reducidas a recuerdos. Si no, no hay emoción. Por fortuna, *PRO Race Driver* ha ignorado la tediosa seguridad antichoque que ahoga juegos como *Gran Turismo 3* y se ha inclinado por una opción más divertida: la posibilidad de que el volante resulte más letal que un cuchillo.

Hace tiempo que se descubrió que los pilotos usaban los elementos de seguridad para aumentar el rendimiento, de modo que volvían al nivel de riesgo que había antes. En *Gran Turismo*, los pilotos aprovechan la ausencia total de riesgo de daños o de perder el control para chocar contra todo (paredes, otros coches o lo que sea) y así llegar antes. Desaparece el sentido dramático porque hay poco o nada que perder. ¿Crees que en la vida real ese Mondeo iría pegado a ti con tanta alegría si tuviera un cuchillo de caza en el volante, en lugar de un fiable *airbag*? Seguramente no. Eso es lo mismo que pasa en los juegos. Sin riesgo no hay diversión. Y Codemasters nos lo da todo.

El juego dispone de un enorme potencial para causar daños: el único inconveniente es que éstos tienen tan buena pinta que casi resulta tentador infligirlos a propósito. Los parachoques se sueltan y caen; las puertas se descuelgan y se pierden; el capó, el maletero y los alerones se arrugan y salen volando; las ruedas se fugan, los ejes se doblan, las ventanas explotan... al final tu coche puede acabar más hecho polvo que los miembros de *Operación Triunfo* que se quedan por el camino. Sin embargo, nunca desapareces completamente de la competición para mayor gloria de los coches más funcionales que siguen dirección correcta, ya que siempre puedes volver a los boxes para que hagan una reparación... aunque te queden sólo tres ruedas. La única excepción es una acción suicida voluntaria en contradirección. Un choque frontal en estas circunstancias será lo último que haga tu coche. El sistema, llamado Finite Element Modelling, permite lograr un gran realismo, por ejemplo, cuando se trata de pesados bloques de motor que chocan contra otro coche. El equipo ha estado un año trabajando en este punto e incluso ha creado su propio laboratorio virtual de pruebas de colisión. El resultado es que tiene un aspecto fantástico. Tiempo bien invertido.









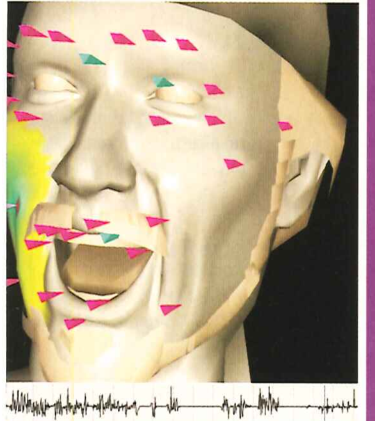
ES INEVITABLE Venga, ráyalo, rómpelo. Adelante.



14 DEL PATÍBULO Corres contra 14, que pueden ser 20. ¡Muérete de envidia, *GT3*!



¿CREES QUE ESE MONDEO IRÍA PEGADO A TI CON TANTA FELICIDAD SI TUVIERA UN CUCHILLO DE CAZA EN EL VOLANTE EN LUGAR DE UN FIABLE *AIRBAG*?



11 ▸ CHICOS LISTOS

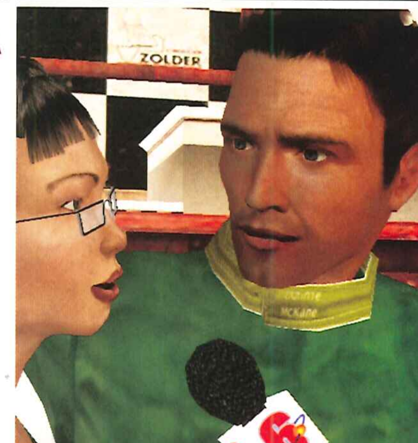
Por supuesto, las mejores colisiones del mundo se volverían aburridas si la inteligencia artificial sólo pudiese emular a los pilotos más patosos. Y, efectivamente, en muchos juegos los coches avanzan siguiendo líneas invisibles (en general una línea de desplazamiento, otra para adelantar y una última de emergencia). Pero al final esto acaba con el interés de la carrera, ya que vuelta tras vuelta hacen lo mismo, aparentemente insensibles a los sucesos que acaecen. Nada puede despertar a estos autómatas que siguen la línea gregariamente. Y aunque quizá esto reproduzca el comportamiento de algunos pilotos de verdad, no contribuye a crear una experiencia demasiado emocionante.

Resulta intrigante cómo en *PRO Race Driver* los adversarios pueden literalmente «ver» hasta 14 coches que estén por delante y trazar una ruta para cada situación (en contraste con los tres coches que veían los pilotos de *WTC*, que ya resultaba impresionante). Además, aquí no hay líneas predefinidas y cada coche responde de forma muy convincente a tus acciones, el circuito y cualquier suceso que tenga lugar. Si ven un espacio libre, irán a ocuparlo, y lo harán (o no) en función de los valores de cada piloto en particular; es decir, dependerá de si se trata de pilotos agresivos o educados. Como el único factor que limita a los conductores es su habilidad, ya no se contempla el espectáculo patético de coches que no aceleran al salir de las curvas porque se ajustan, ante todo, a un tiempo de vuelta predefinido. En lugar de eso, los pilotos pierden tiempo durante toda la carrera, quizá por frenar demasiado pronto o demasiado tarde, por derrapar o no tomar bien una curva: como en la vida real. Sin embargo, esta inteligencia no interrumpe la historia durante las carreras con accidentes o eventos programados. Eso no significa que no se produzcan sucesos dramáticos durante las prácticas; no obstante, nunca afectarán al resultado de tu carrera.

12 ▸ HASTA LA INGENUIDAD Y MÁS ALLÁ

De momento, y según la beta que ha caído en nuestras manos, todo parece muy prometedor. El manejo en la serie *TOCA* mejora lentamente y esta edición no es una excepción: no hay un gran avance, pero tienes la habitual sensación de control inmediato. Esa sensación de «estornuda y girarás en trombo» de la primera entrega (*TOCA Touring Cars*, de PSone) se ha eliminado por completo. Pero eso no significa que resulte totalmente controlable. Gracias a su equilibrado desafío, el título está pensado para llegar a un amplio abanico de jugadores, pero de ninguna manera resultará fácil. Y si las cosas se tuercen, puede acabar en la lista de los mediocres, aunque dudamos mucho de que eso llegue a pasar. Tiene un aspecto fantástico y la inclusión de un modo de cuatro jugadores (con soporte i-Link previsto si hay tiempo) es un gran punto a favor en un juego de estas características. Diversos títulos recientes de alto *standing* no han contado con modo de cuatro jugadores, una tendencia que no es de nuestro agrado.

También resulta muy significativo que, a pesar de la inclusión de todo tipo de condiciones atmosféricas (hasta se han modelado las nubes para conseguir la luz apropiada) durante casi todo el juego encontramos un sol radiante. Aparentemente, esto es así porque quieren que el juego irradie «buen rollo»; en cualquier caso, no estamos ante un título desprovisto de detalles. En fin: por lo que hemos visto hasta ahora, tenemos el presentimiento de que el juego triunfará.





EL CIELO Un Mercedes observa el podio.

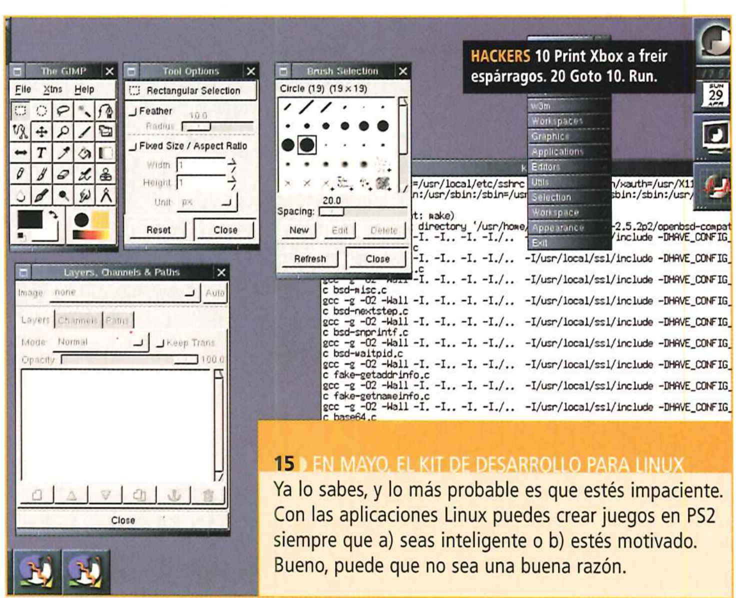


44 RAZONES PARA QUE TE QUEDES CON PLAYSTATION 2

XBOX ESTO, GAMECUBE LO OTRO... AL DIABLO CON ELLAS. AHORA VERÁS POR QUÉ PLAYSTATION 2 SEGUIRÁ SIENDO LA CONSOLA NÚMERO 1 EN EL FUTURO



1 LOS MANDOS DE PS2 SON LOS MEJORES
Todo el mundo lo sabe. ¿Por qué jugar con algo inferior? Respeta tus manos. Lo agradecerás de mayor, cuando aún puedas abrir el bote de la mermelada sin la ayuda de tu asistenta del hogar.



HACKERS 10 Print Xbox a freír espárragos. 20 Goto 10. Run.

15 EN MAYO, EL KIT DE DESARROLLO PARA LINUX
Ya lo sabes, y lo más probable es que estés impaciente. Con las aplicaciones Linux puedes crear juegos en PS2 siempre que a) seas inteligente o b) estés motivado. Bueno, puede que no sea una buena razón.

2 ¡NAMCO!
Ya sabes cuál es la consola predilecta de la gente de los arcade. Exacto: PlayStation 2.

3 ¡3DO!
El gasto en desarrollar la Xbox y la Gamecube puede reducir la aparición de productos 3DO para PS2. ¡Recemos!

4 SEGUNDAS PARTES...
TimeSplitters 2, Onimusha 2, Soul Calibur 2, Red Faction 2, Space Channel 5 Part 2...

5 TERCERAS PARTES...
Colin McRae 3, Tenchu 3, Driver 3, V-Rally 3...

6 GRAND THEFT AUTO 3
Porque todavía se lo enseñarás a la gente el año próximo: «¡mira, abuelita, qué interesante es el mundo de los bajos fondos!».

7 CUARTAS PARTES...
Virtua Fighter 4, Tekken 4, Tony Hawk 4, Grand Theft Auto 4 (deberían lanzarlo, ¿verdad?)...

8 Y VAN SEIS...
Ridge Racer 6. Podría ser bueno. Cosas más raras han pasado.

9 NO PARECE UNA CAJA TONTA
¿Una cajita púrpura con asa? ¿Una consola con globos verdes? ¿Qué pasa? ¿Acaso tienes cinco años? ¿Quieres que se rían de ti? Sé discreto; el negro y el azul son elegantes y jamás pasan de moda. No traiciones tus principios estéticos.

10 YA TE HAS GASTADO BASTANTE DINERO
Aunque bajen de precio, PS2 y sus juegos son una buena inversión. ¿Quieres echarlo todo a perder por comprar una consola rival? Venga ya, hombre.

11 LA NOVEDAD
Si ya la tienes te felicitamos. Si no, te envidiamos esos primeros momentos de descubrimiento.

12 NINTENDO HACE JUEGOS PARA NIÑOS
O, al menos, bonitos juegos para gente feliz. Si quieres sensaciones reales... entonces dedícate a la PS2.

13 GRAN TURISMO
Sony lo inventó y ninguna otra máquina lo tendrá.

14 PUEDES PONERLA DE LADO
Los pequeños detalles marcan la diferencia.

16 LA BANDA ANCHA YA ESTÁ AQUÍ
O eso dicen. Mientras, piensa en el dinero que te ahorras por no tenerla.

17 Y TAMBIÉN EL *HARD DRIVE*
O eso dicen. Y mientras, sigue extorsionando la *memory card* de Sony para conservar tus proezas.

18 PS2 TAMBIÉN ES DVD
La Xbox también... si compras un mando especial que has de añadir al coste inicial de la máquina.

19 UN EXCESO DE ENCHUFES
Ya hay demasiadas tomas colgadas del conector de tu tele. Una más supondría un serio riesgo de incendio.

20 SOBRECARGA
Por no hablar de la falta de conectores de esa tele.

21 DEMASIADA ENERGÍA ELÉCTRICA NEGATIVA
Una máquina de más puede acarrear consecuencias desastrosas en tu *feng shui*.

22 ¡SEGA!
La Gamecube tiene *Monkey Ball*. La Xbox tiene *GunValkyrie*. La PS2 tiene *Virtua Fighter 4*. Nos parece un buen trato.

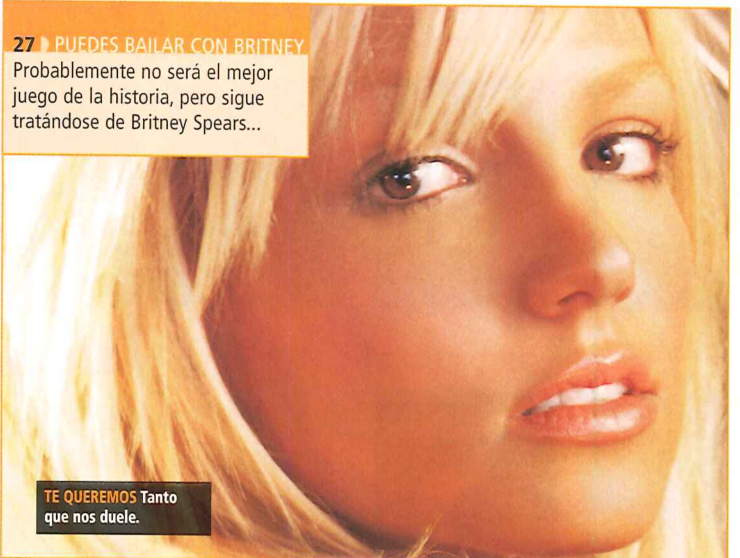
23 FINAL FANTASY X, XI
A mucha gente le gusta este tipo de cosas.

24 EL DESAFÍO
Todos tus amigos tienen una PS2. ¡Ajá! Lo has entendido...

25 TODO EL MUNDO HABLA DE ELLO
Si no puedes mantener una conversación sobre los méritos de *Grand Theft Auto 3*, deberás dejar a tus amigos y cambiar de nom-


CAMBIA DE HÁBITOS ¿O es que este tipo no es aún lo bastante rico?

26 TODOS QUIEREN ODIAR A MICROSOFT
Pregúntaselo a tu proveedor de informática.


27 PUEDES BAILAR CON BRITNEY
Probablemente no será el mejor juego de la historia, pero sigue tratándose de Britney Spears...

TE QUEREMOS Tanto que nos duele.


YO ESTUVE AQUÍ... El Londres de hace dos años.

28 THE GETAWAY
Permanece hecho pedazos en el suelo. Las instrucciones están en japonés (algunas faltan) y hay rumores de que será un poco soso. Cada remesa de imágenes nuevas es peor que las tomas de hace dos años. Esperemos que Sony rescate este cachorro y lo saque adelante.

35 SÓLO PARA PLAYSTATION 2
Metal Gear 2, GT3, Devil May Cry, TimeSplitters, MTV Music Generator 2, Jak and Dexter. Toda una serie extraordinaria de juegos exclusivos de PlayStation 2. Y lo seguirán siendo. Calidad y profundidad, ésa es la clave.

bre y de país. Sin una PS2, considérate un marginado social.

29 PS2 TIENE LOS MEJORES ANUNCIOS
Son insuperables. ¿No te hace sentir bien ser una pequeña parte de algo tan ingenioso?

30 LAS CURVAS DEL LOGO
Interminables segundos de diversión.

31 FAMOSOS CON PS2
Gente como Jonathan Ross y Iain Lee juegan con una PS2. Puede que Robbie Williams tenga una, aunque no lo sabemos. ¡Únete a las estrellas!

33 A LAS CHICAS LES GUSTAN MÁS LOS NOMBRES LARGOS
Todas han oído algo sobre *Parappa* y PlayStation. Si les hablas de *Halo* y de Xbox, olvídate de que salgan contigo el viernes por la noche. ¡Ah, claro! Los viernes por la noche tú no sales: juegas con la PlayStation. Bueno, por si acaso te apetece probar algo diferente...

34 POSIBLE CONTROLADOR DE MISILES NUCLEARES PARA TERRORISTAS
Eso dicen los periódicos. Quizá se trate de una exageración para hacer ver que el asunto es mucho más serio de lo que parece. Si es así, el truco les ha funcionado: te encuentras ante una leyenda.

36 LA LUZ AZUL QUEDA GENIAL
¿Te parecemos algo superficiales?

37 LAS PS2 SE AGOTARON EN NAVIDAD
Y de verdad. Nada de esos trucos de márketing en los que se lanzan los productos en ediciones estúpidamente limitadas.

38 ES LA ÚNICA CONSOLA CON ALMOHADILLAS
Estás bebido; tu chica también. Rompe las barreras del espacio personal, acércate y salta hacia tu PlayStation 2 con ella.

39 UTILIZA LA TECNOLOGÍA DE LA VIEJA PSONE
Reutiliza los viejos mandos y el mismo conector de TV. Resulta conveniente y bueno para el medio ambiente. Sin embargo, es una lástima lo de las *memory cards*.

40 Y LOS JUEGOS DE PSONE
Aunque hoy en día te parezcan una verdadera porquería. Incluso los que pensabas que eran geniales.

41 LOS CAMBIOS SON PERJUDICIALES
Juegos desconocidos, diferente disposición de los botones, todo funciona de manera confusa... e innecesaria.

42 TODOS TIENEN UNA PS2
Bueno... quizá no todos, pero sí la inmensa mayoría, ¿no?

43 TAMBIÉN SIRVE DE ESTANTERÍA
Sobre la que colocar esos cacharros que se te caen encima cada vez que abres el armario. La Xbox tiene el lomo curvado y la Gamecube una tapa superior. No han tenido en cuenta el problema de espacio de las casas de hoy en día.

44 PODRÁS SEGUIR LEYENDO PSM
Lo cual constituye una razón de peso para continuar viviendo.

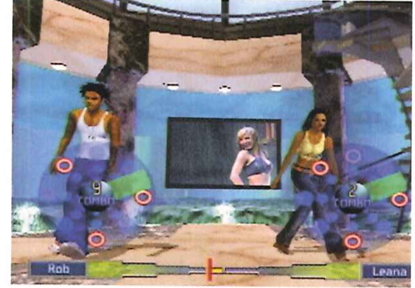
32 LA LUZ ROJA DEL SISTEMA DE SEGURIDAD
Cualquier ladrón que mire por la ventana creerá que la alarma de la casa está conectada. Pero con una linterna y conocimientos sobre consolas sabrá que tiene delante una joya que dice «¡róbame!». Y cuando un ladrón quiere algo, tiene que ser bueno.

FÍJATE EN LOS *SPOTS* QUE SALEN POR LA TELE: LOS MEJORES SON LOS DE PLAYSTATION 2


LO NUESTRO NO ES AMOR Es frenesí a todo color.



LOS ESCENARIOS Los diferentes escenarios parecen sacados de un videoclip de Britney.



MEJOR ACOMPAÑADO El modo para dos jugadores es el que ofrecerá más capacidad de diversión.

DISPONIBLE MAYO 2002



BRITNEY'S DANCE BEAT

A BRITNEY SPEARS LE FALTAN BAILARINES PARA SU GIRA, ¿TE APUNTAS?

Britney Spears está que se sale. Y es que la reina del pop ya no tiene bastante con vender millones de discos en todo el mundo ni con hacer conciertos multitudinarios delante de miles de personas... Ahora le ha dado por protagonizar una película y por tener su propio ¿videojuego?

Pues sí, en *Britney's Dance Beat* nuestro objetivo será conseguir acompañar a la rubia de oro en su gira virtual por nuestra PS2. ¡Pero no pienses que esto es tarea fácil! Para lograrlo, primero deberás practicar mucho y superar diferentes pruebas, muy al estilo de títulos como *Parappa The Rapper* o el reciente *Space Channel 5*, pero en esta ocasión siempre a ritmo de los mayores éxitos de la cantante.

Y es que, si te gusta la música de Britney Spears, disfrutarás de lo lindo con la banda sonora de *Britney's Dance Beat*. Ésta incluye prácticamente todos los grandes éxitos de la cantante, desde el «Baby... one more time» y «Oops! I did it again» hasta los conocidos singles de su último disco: «I'm Slave 4 U» y «Overprotected».

Además, el juego hará las delicias de los miles de fans de la diva del pop, ya que incluye un montón de vídeos exclusivos de la cantante y de sus conciertos, así como imágenes inéditas que sólo podrán verse en este título.

En *Britney's Dance Beat* podremos elegir entre 10 bailarines distintos, cada uno con su propio estilo de baile. Una vez hayamos escogido el nuestro, podremos ir a practicar los pasos de la coreografía a un estudio de ensayo, donde un bailarín virtual nos irá ayudando.

El juego dispone de cinco niveles de ensayo que, una vez superados, nos abrirán la puerta a otros cinco niveles de concierto; éstos, finalmente, y compitiendo con otros bailarines, nos permitirán exhibirnos en los cinco vídeos musicales que incorpora el juego. También dispones de un modo para dos jugadores simultáneos que resulta muy divertido.

Técnicamente, los chicos de THQ están realizando un enorme esfuerzo para modelar en 3D, de forma casi perfecta, a nuestra cantante favorita. Los bailarines, también muy bien modelados, se mueven con una gran suavidad, lo que da un gran realismo a todos sus pasos de baile. En definitiva, parecen sacados de un videoclip.

El sistema de control, semejante al de otros juegos del género, no ofrece ningún problema. Si tienes un poco de sentido del ritmo y de habilidad, dominar las diferentes coreografías no supondrá ningún inconveniente.

En definitiva, *Britney's Dance Beat* parece que será una muy buena alternativa dentro del catálogo de juegos musicales con que cuenta la PS2, sobre todo para los fans de Britney (que no son pocos) o simplemente para aquellos a los que les guste su música.

De momento, y a la espera de tener en nuestras manos la versión definitiva, lo peor que podemos decir de este *Britney's Dance Beat* es que está pensado para los seguidores de la susodicha. Si no disfrutas con su música, seguramente éste no será tu juego. En el próximo número te ofreceremos una *review* más completa de la versión acabada de este título.

PSM

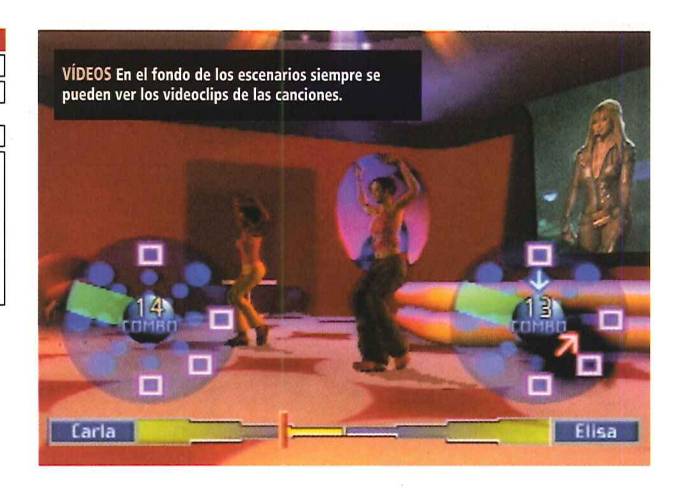
***BRITNEY'S DANCE BEAT* HARÁ LAS DELICIAS DE LOS MILES DE FANS DE LA DIVA DEL POP**



¡PERFECTO! Con un poco de práctica bailarás mejor que David Bisbal en las galas de *Operación Triunfo*.

GÉNERO	MUSICAL
DISTRIBUIDOR	PROEIN

LA IDEA
- 10 bailarines para elegir
- Todos los grandes éxitos de Britney
- Cámara con capacidad de giro de 360º.
- Incluye vídeos exclusivos e imágenes inéditas de la cantante



VÍDEOS En el fondo de los escenarios siempre se pueden ver los videoclips de las canciones.

PRIMERAS IMPRESIONES PSM

***Britney Dance Beat* es un juego que está pensado para un público muy determinado. Si eres un fan de Britney o te gusta su música lo suficiente, sin duda este título logrará engancharte, ya que es largo, divertido, está bien realizado y, además, cuenta con numerosos extras de la cantante.**

«QUE LA FUERZA EÓNICA TE ACOMPAÑE»



FINAL FANTASY X

SI ERES UN INCONDICIONAL DE ESTA SAGA, PREPÁRATE A DISFRUTAR, PERO SI BUSCAS UNA EXPERIENCIA *FANTASY* DIFERENTE, PARECE QUE TENDRÁS QUE ESPERAR UN POCO

GÉNERO	ROL
DISTRIBUIDOR	SONY

LA IDEA

- Personajes que hablan
- Luchas en 3D
- Combinaciones de armas y magias casi infinitas
- 7 personajes principales
- Blitzbol, el minijuego

Cada vez que nos enfrentamos a un *FF* no podemos evitar una cierta sensación de angustia. Será porque al principio siempre nos dedicamos a ellos con enormes ganas y luego el combate se hace tan monótono que asusta. O será porque el guión resulta demasiado oriental para nosotros y no nos enteramos de la mitad de la historia. O será porque el protagonista siempre es un tipo asexuado que nunca se lo monta con la maciza de turno y, en cambio, opta por la de aspecto más virginal. El caso es que esta vez no han querido ser menos y nos han soltado otra «fantasía» en un mundo postapocalíptico destruido por un engendro llamado Sinh que ha generado una civilización nueva.

La historia comienza con un jovencito imberbe, Tidus, que va firmando autógrafos porque es una superestrella de blitzbol, el deporte rey de Spira. El blitzbol es una mezcla de *full contact* y fútbol americano que se juega bajo el agua y que constituye uno de los ejes secundarios del juego. El caso es que Sinh ataca la ciudad del joven y la destruye, y a él lo manda a un futuro situado a mil años de distancia. Allí se encuentran todos los personajes que se le irán uniendo a medida que la historia avance. El punto fuerte de esta historia es la incertidumbre que se crea con el pobre chico. ¿Podrá volver a casa? ¿Ligará con Yuna, la invocadora? ¿Se reencontrará con su padre? Todas las dudas quedarán resueltas tras unas 40 horas de juego aproximadamente, quizás más si te paras a hacer las misiones y los minijuegos.

Gráficamente, *FFX* es muy bueno. Yoshinore Kitase ha reunido a un grupo de programadores que han realizado un trabajo magnífico. El nivel de detalle es excepcional, sobre todo en los fragmentos de vídeo, que parecen parte de una película creada por ordenador, de última generación. Las transiciones entre las batallas y el resto del juego apenas se aprecian y la historia gana mucho en fluidez. A pesar de que seguimos sin poder cambiar el ángulo de perspectiva, han puesto mucho cuidado en mostrarnos siempre el mejor posible y pocas veces tendremos que dedicarnos a buscar objetos «invisibles».

PSM PREDICCIÓN

LO MEJOR
- Es larguísimo incluso sin completar los minijuegos
- La historia es atrayente y sorprende siempre

LO PEOR
- Si ya has jugado a otros *FF*, es más de lo mismo
- Tidus no tiene el carisma de Squall

¡ATACA YA! O el enemigo se te va a morir de asco.



PÍDELE AYUDA A pesar de su aspecto, es cálida y amable.

EL PARTICULAR ALFABETO DE *FINAL FANTASY X*

ALFABETO [ESPAÑOL]
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

ALFABETO [AL BHED]
YPLTAVKREZGMS
HUBXNCDIJFQOW

También se ha prestado una atención especial a las animaciones faciales, que llegan a alcanzar una sincronización casi perfecta con las voces.

LAS CAMORRAS

En todos los *FF* hay combates, claro que sí. Pero esta vez han permitido que todos los personajes participen activamente. Se acabaron los eternos reservistas. En cualquier momento puedes pedir refuerzos y saldrá un personaje listo para la acción que se llevará puntos de experiencia equitativamente con sus compañeros. Así se consigue que, además de tener un equipo equilibrado, las batallas sean más llevaderas y ágiles.

Los eones se van adquiriendo a medida que el juego avanza y sus animaciones son todo un espectáculo que gusta la primera vez y cansa las demás. Sin embargo, en esta entrega por fin puede desactivarse en el menú de opciones. Cada eón suele estar relacionado con un elemento y hay cinco que se consiguen con facilidad. Los otros, como las Hermanas, necesitan ciertas condiciones y no son imprescindibles para acabar el juego.

Los personajes continúan teniendo las barreras turbo, esos momentos en que están tan cabreados que pueden destruir cualquier cosa. También seguimos contando con hechizos de nombres tan obtusos como «Esna» o «Libra», ataques niebla, golpes cañón y otras lindezas que nos recuerdan que estamos ante un producto japonés que ya forma parte de nuestra cultura consolera.

Hay que destacar que los jefes finales en los combates no son nada fáciles. Si nos limitamos, como en otros *FF*, a apretar botones y machacar al monstruo, éste nos humillará y destrozará sin despeinarse siquiera. Esta vez tendremos que poner en marcha un par de neuronas y pensar en una estrategia que deberemos seguir: qué elemento le daña, qué combinación de personajes necesito ahora, quién lleva qué objeto, etc. Es muy importante hacer que los personajes mejoren sus características para que la aventura no se recrudezca demasiado rápido. Pero tampoco hay que pasarse tras cada batalla por el complejo sistema de esferas que representan las subidas de nivel, pues de lo contrario la duración del juego se multiplicará por mil. Las esferas nos guían por senderos de conocimiento relacionadas con las aptitudes de cada uno. Por ejemplo, a la hechicera la mueven hacia los hechizos «plus», versiones más potentes de los básicos, mientras que los guerreros aprenden técnicas de combate. Estos caminos se pueden entrelazar y los personajes pueden llegar a compartir habilidades.

LA SALSA: LOS MINIJUEGOS

¿Qué sería de un *FF* sin ellos? Esta vez no tenemos que coleccionar cartas, por ejemplo. Hay tareas mucho más educativas, como recopilar unos tomos de diccionario para entender a los albhed, una raza de amantes de las máquinas. Con cada diccionario traducimos una letra y tenemos que completar las 26 que hay. Se ha creado mucha expectación con este lenguaje inventado. Seguro que traerá cola.

Otro minijuego, quizá el más atrayente para el público, sea el blitzbol, el deporte al que podemos jugar a partir de cierto punto cada vez que encontremos una esfera del viajero o, dicho de otro modo, un punto para salvar partida. Los juegos de blitzbol son al principio difíciles porque nuestro equipo es un regional, pero a medida que vamos avanzando en nuestras habilidades y contratamos a otros jugadores, tenemos posibilidades de ganar la liga o la copa. Quizá los premios sean un poco pobres en comparación a tanto esfuerzo, pero piensa que es un juego en sí y que lo importante es participar. También existen las carreras de chocobos, pero no es fácil acceder a ellas. Y, cómo no, cofres por todas partes armas, giles... En fin: la salsa de un juego para incondicionales de la saga.

PSM

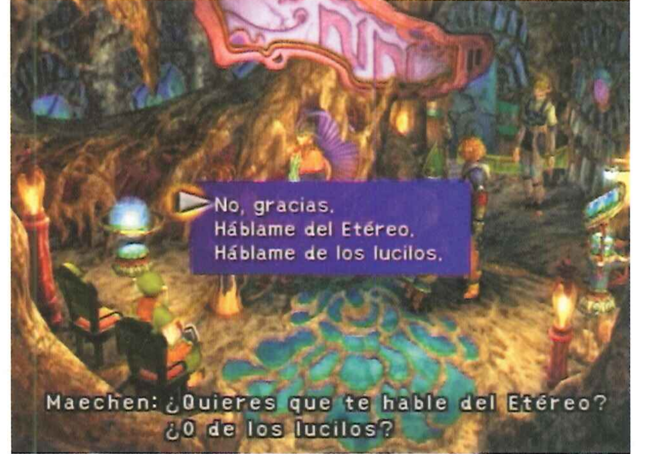


LLAMA AL IFRIT A ver si él es capaz de poner orden entre estas criaturas.

LOS JEFES FINALES EN LOS COMBATES NO SON NADA FÁCILES: OBLIGAN A USAR LAS NEURONAS



UN GUAPO CON PROBLEMAS Debe decidir entre la mujer explosiva o la virginal, y no tiene una margarita a mano.



ESTRAMBÓTICOS PERO COMUNICATIVOS Siempre encuentras a alguien con ganas de hablar.

PRIMERAS IMPRESIONES PSM

Esperábamos algo así de los chicos de Square. Le ponen ganas, pero los juegos de *Final Fantasy* tienen un lastre: ser parte de una gran saga. Las innovaciones técnicas son de agradecer y los personajes resultan cada vez más reales: ahora incluso hablan. Pero falta mayor nivel de detalle cuando salimos de los combates y paseamos por una calle. Notamos también la mejora de tenerlo todo en un único DVD, y se agradece que en los combates se pueda ir variando de personajes. Pero tras jugar un par de horas sigue siendo *Final Fantasy*. Recomendable para fans que no se cansaron de los anteriores.






COMO UN COHETE Cuando se utiliza el turbo, los jugadores pueden correr mucho más rápido de lo normal.

REMATES IMPOSIBLES Remates como el de la imagen son habituales en los partidos de *Red Card Soccer*.

RED CARD SOCCER

DISPONIBLE MAYO 2002

MIDWAY SACA TARJETA ROJA AL REALISMO Y APUESTA POR EL FÚTBOL MÁS SALVAJE Y ESPECTACULAR

Los chicos de Midway quieren sumarse a la fiebre del mundial de fútbol del próximo verano y para ello tienen previsto el lanzamiento de este *Red Card Soccer*. La verdad es que, en el catálogo de juegos de PS2, el género de los simuladores de fútbol ya está muy bien representado gracias a dos estupendos títulos como son *FIFA* e *ISS*, que dominan el mercado. Aun así, Midway confía en que podrá abrirse un hueco en este sector ofreciendo un sistema de juego completamente diferente al de sus dos rivales.

¿Y en qué puede consistir ese sistema de juego distinto? Pues en seguir la estela de los otros títulos deportivos de Midway (*NBA Hoopz* y *NHL Hitz 2002*), es decir, apostar por un estilo arcade que lo diferenciará con claridada de sus competidores.

Gracias a un sistema de control extremadamente sencillo, con *Red Card Soccer* podrás realizar jugadas espectaculares de verdad desde el primer partido. Olvídate, pues, de la táctica del *patadón y p'alante* al estilo Clemente.

Los partidos de fútbol en *Red Card Soccer*, al igual que sucede en la totalidad de títulos deportivos de Midway, son una sucesión de jugadas imposibles (con profesionales que dejan una estela de fuego, etc.), de entradas salvajes y goles espectaculares, que hacen que jugar sea una experiencia poco complicada, excitante y muy divertida. Esto es debido, en gran parte, a que los jugadores cuentan con movimientos y complementos especiales, como la barra de turbo que les proporciona una mayor velocidad durante unos breves instantes, por ejemplo.

Red Card Soccer ofrecerá 32 selecciones nacionales (con los nombres reales de los jugadores), locuciones en castellano a cargo de Iñaki Cano (comentarista de Telemadrid) y del exjugador del Real Madrid Ricardo Gallego, y los modos de juego típicos de los títulos futbolísticos, es decir, partidos amistosos y campeonato. En este último pueden participar hasta 16 jugadores.

Técnicamente, parece que el juego alcanzará un buen nivel, con unos gráficos correctos y unos jugadores que se mueven suavemente por el campo. Aun así, en este apartado, *Red Card Soccer* no puede competir con los dos grandes títulos de EA Sports y Konami. El motor gráfico aún es un poco brusco, los comentarios en castellano son algo sosos, la inteligencia artificial de los contrarios no está muy conseguida y abundan las rutinas.

EN ESTE TÍTULO LOS PARTIDOS SON UNA SUCESIÓN DE JUGADAS IMPOSIBLES, DE FUERTES ENTRADAS Y DE GOLES ESPECTACULARES

Sin embargo, debemos señalar que la versión que hemos probado era una beta que todavía estaba en una fase de programación poco avanzada, así que los muchachos de Midway están a tiempo de corregir todos estos errores.

Si lo consiguen, *Red Card Soccer* puede atraer a un tipo de jugador que quiera disfrutar de un título de fútbol sencillo y sin complicaciones, rápido y que otorgue más importancia al espectáculo que al realismo. En ese caso, tienen garantizado el hueco en un mercado dominado por dos grandes como son *ISS* y *FIFA*. De momento, esperaremos con ansia esa versión definitiva.

PSM

PRIMERAS IMPRESIONES

Jugar con *Red Card Soccer* resulta una experiencia sencilla y divertida. Aun así, llegar a las cotas de calidad alcanzadas por todo un *ISS* o un *FIFA* no está al alcance de cualquier título. Los programadores de Midway lo tienen muy difícil, aunque no imposible.

GÉNERO	FÚTBOL
DISTRIBUIDOR	VIRGIN INTERACTIVE

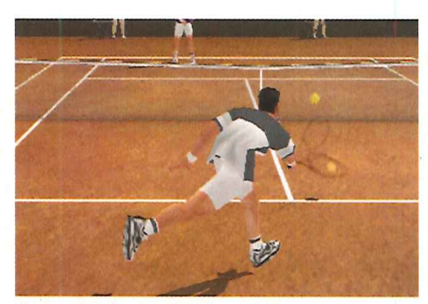
LA IDEA
- Partidos amistosos y campeonatos
- 32 selecciones y hasta 16 equipos en liza



¿FÚTBOL O KUNG-FÚ? Que no es un balón, que es la cabeza del contrario. ¡Árbitrooo...!



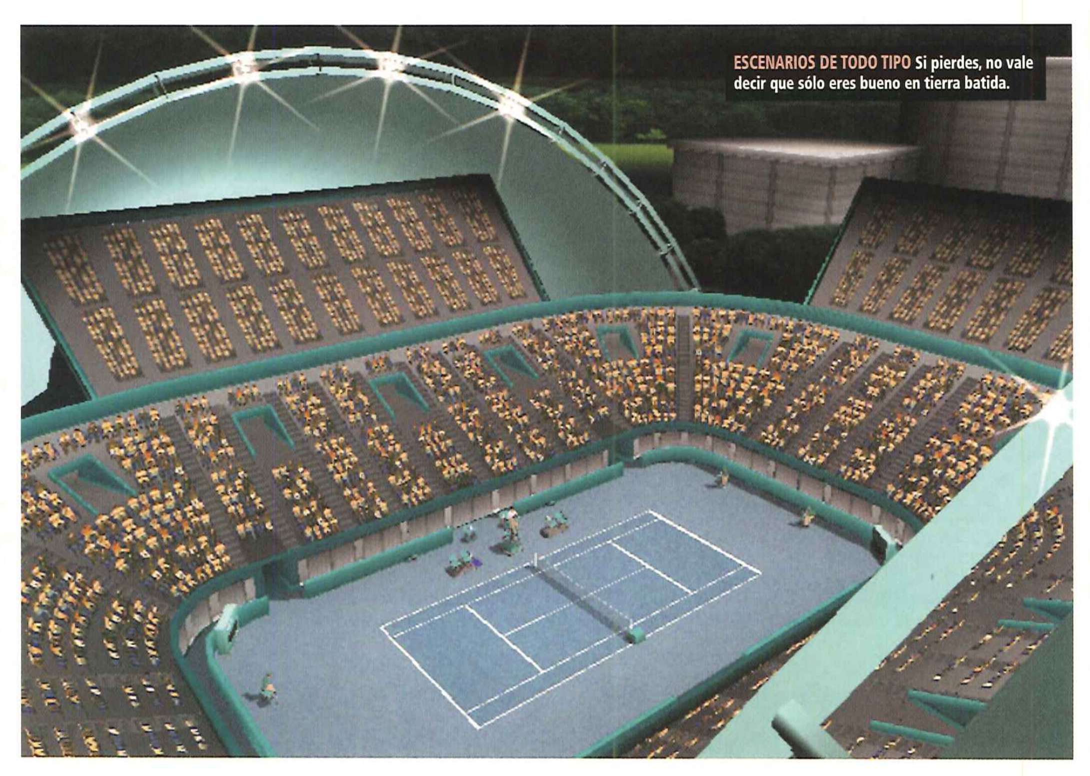
EL TERRENO La textura del césped, muy realista, y los efectos de sombra del campo, bien trabajados.



LA BOLA ENTRÓ 30 iguales.



¡SACA YA! Venga, hombre, que todo el mundo está esperando.



ESCENARIOS DE TODO TIPO Si pierdes, no vale decir que sólo eres bueno en tierra batida.



AGASSI TENNIS GENERATION

ANDRÉ AGASSI COGE SU RAQUETA Y SE PREPARA PARA SALTAR A LA PISTA DE TU PS2

GÉNERO	TENIS
DISTRIBUIDOR	CRYO

LA IDEA
- Conducir a tu propio tenista hasta el número 1 del ránking
- 33 tenistas y 12 estadios

PSM PREDICCIÓN

LO MEJOR
- Hace tiempo que no aparece un buen juego de tenis
- Los 12 estadios contemplan cuatro tipos de superficie

LO PEOR
- La rutinaria forma de conseguir los puntos
- Probablemente no será el juego de tenis definitivo

Hasta el día de hoy, los juegos de tenis no han sido muy pródigos dentro del cada vez más extenso catalogo de PS2. Cryo se ha dado cuenta de ello y ha decidido poner remedio. Para ello, han conseguido los derechos de imagen de uno de los tenistas más famosos y con más carisma del circuito de la ATP.

André Agassi o «el niño de Las Vegas», uno de los seis jugadores que han conseguido ganar los cuatro torneos del Grand Slam, no se ha limitado a prestar su nombre y su imagen al juego, sino que también ha colaborado en su desarrollo con el grupo de programación Aqua Pacific (creadores de títulos como *Carmageddon*).

Junto a Agassi, en el juego nos encontraremos con 32 tenistas ficticios más y 12 estadios de diferentes superficies (arena, hierba y cemento) repartidos por todo el mundo. también dispondremos de cuatro modos de juego: Partido Rápido, Arcade, Torneo y Carrera. De todos ellos, el último es el que presenta mayor interés, el más completo y el que alargará más la vida del juego; en él, tendremos que escoger a un tenista y llevarlo hasta el número 1 del ránking mundial.

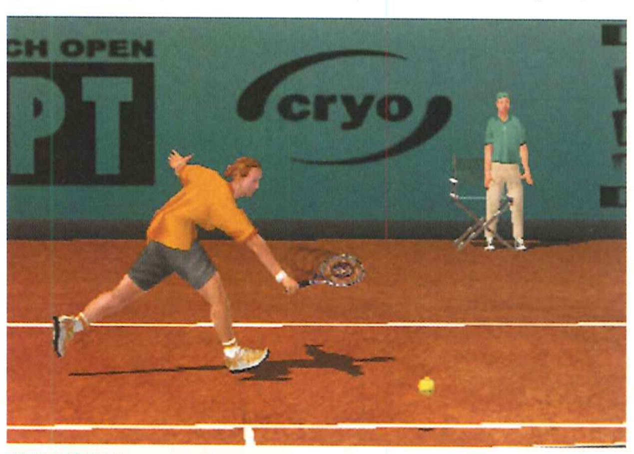
Desde el punto de vista técnico, el juego tiene muy buena pinta: los estadios se han reproducido con un nivel de detalle correcto (aunque el público no está excesivamente bien definido, al menos de momento) y las animaciones de los tenistas son bastante realistas gracias a la utilización de técnicas de Motion Capture. Además, parece que el sistema de control también estará a la altura de las expectativas y permitirá al jugador hacerse con la interfaz desde los primeros partidos y manejar al tenista con precisión en las pistas de diferentes superficies. Sin embargo, en el apartado de jugabilidad es preciso criticar la existencia de algunas rutinas que hacen que los puntos se consigan siempre de formas muy similares, y que ganar los partidos resulte bastante fácil.

Esperemos que los desarrolladores de Aqua Pacific pongan remedio a este problema antes de lanzar el título. Entonces sabremos si Cryo consigue un *ace* o si tenemos que seguir esperando para disfrutar de un buen juego de tenis en nuestra PS2.

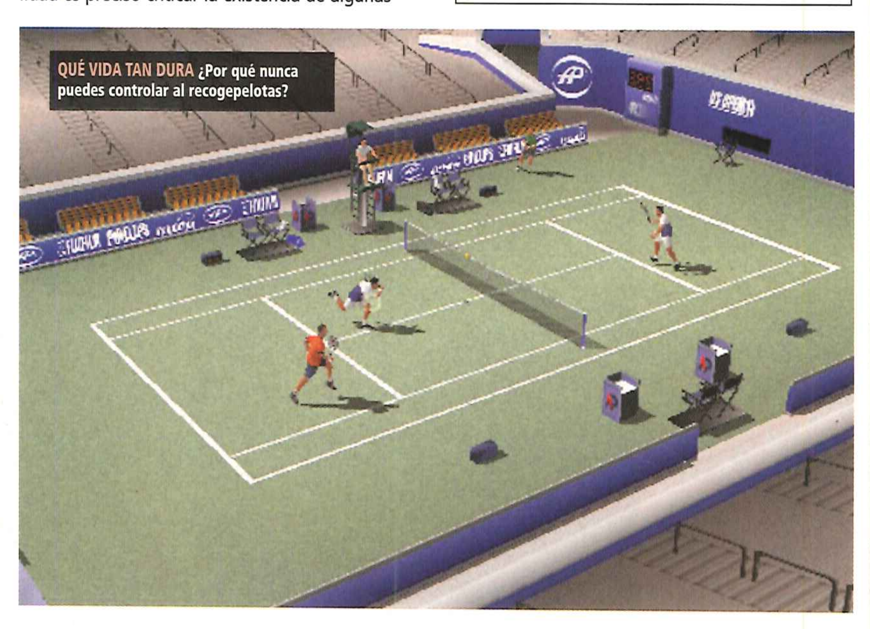
PSM

PRIMERAS IMPRESIONES PSM

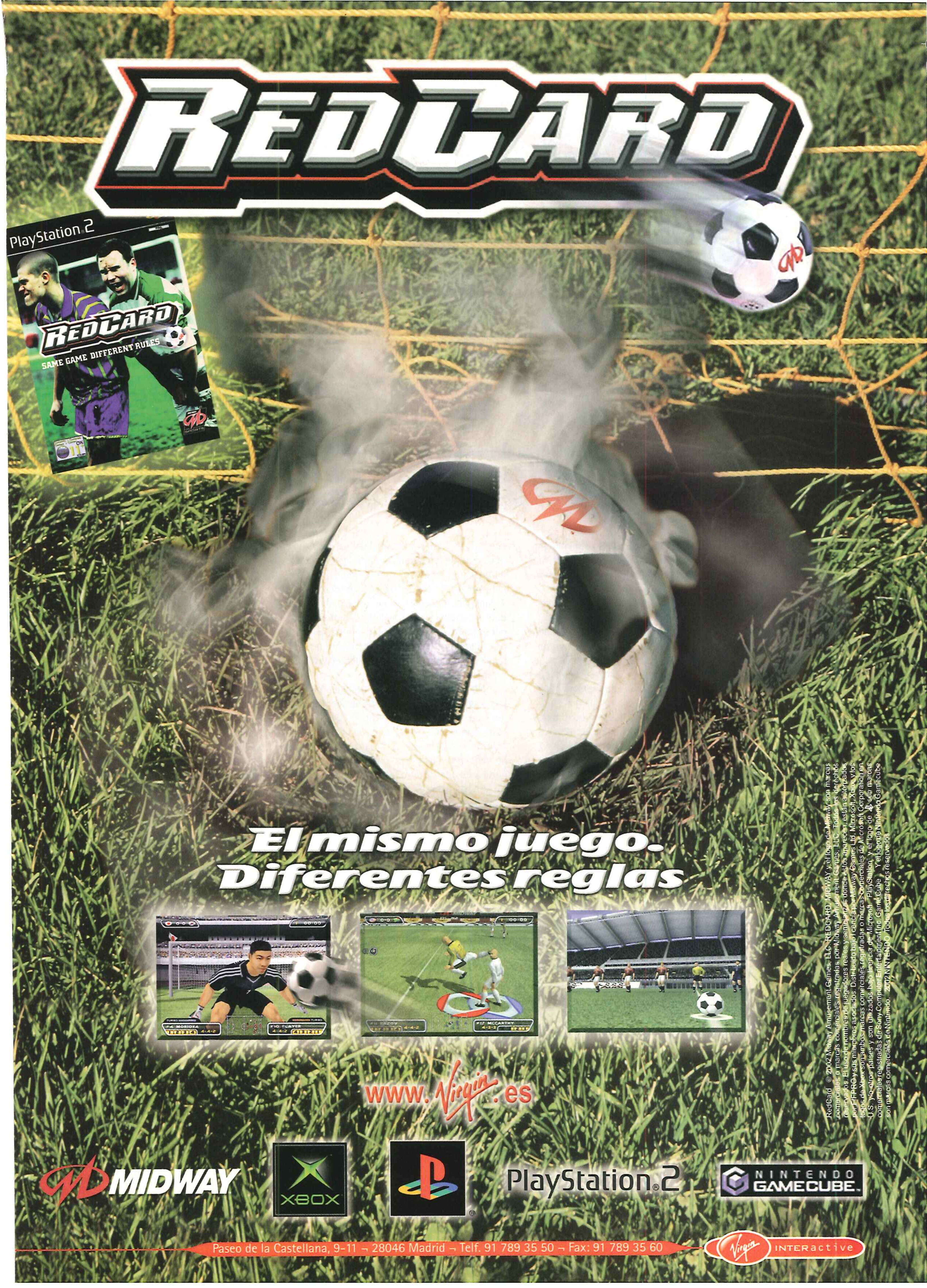
Desde el punto de vista visual y de sistema de control, este juego promete ir más allá de la corrección. Te gustará, a no ser que tengas manía a Agassi.



TANTO PERDIDO Parece que realmente se esfuerza, el chico...



QUÉ VIDA TAN DURA ¿Por qué nunca puedes controlar al recogepelotas?


REDCARD
PlayStation 2
REDCARD
SAME GAME DIFFERENT RULES
El mismo juego.
Diferentes reglas
www.Virgin.es
MIDWAY
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
RedCard © 2002 Midway Amusement Games, LLC. REDCARD, MIDWAY y el logo de Midway son marcas comerciales o marcas comerciales registradas por Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. El uso de nombres de jugadores reales y semejanzas donde éstos aparecen están autorizados por FIFPRO y sus miembros asociados. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd. Microsoft, Xbox, y los logos de Xbox son ambos marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en U.S. y/o otros países y son utilizados bajo licencia de Microsoft. PlayStation y el logo de PS son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. GameCube Y el logo de Nintendo Gamecube son marcas comerciales de Nintendo. 2002 NINTENDO. Todos los derechos reservados.














GITAROO MAN

¿SALVAR EL MUNDO SÓLO CON UNA GUITARRA? HE AQUÍ UNA MUESTRA DE LO QUE SUCEDE CUANDO UN DESARROLLADOR SE DECIDE A SACAR PARTIDO DE SU AFICIÓN POR LA MÚSICA

GÉNERO	RITMO
DISTRIBUIDOR	PROEIN

LA IDEA

- Modo Individual y Versus
- Diferentes extras para coleccionar
- Multitud de escenas de vídeo entre los niveles

A veces, en la sencillez está la mejor forma de olvidarte de los problemas y pasar un rato divertido. Sin duda eso es lo que debía de pensar la gente de Koei cuando se decidió a realizar este *Gitaroo Man*. La mecánica no podría resultar más simple: pulsar el botón que te va marcando la pantalla en el momento justo. ¿Te suena, verdad? Sí, se trata del mismo sistema de juego que hemos visto en títulos como *Parappa the Rapper*. Parece ser que las compañías programadoras se han puesto de acuerdo para sacar juegos musicales todas al unísono. Y es que en pocos meses han aparecido títulos de casi todos los géneros y gustos: Parappa con el rap, el pop con el juego de Britney Spears y este *Gitaroo Man* para los más «guitarreros». ¿Para cuándo uno de flamenco? A ver si algún programador aficionado al *cante jondo* llega a leer esto.

Como principal novedad respecto a *Parappa The Rapper*, encontramos la incorporación de la palanca analógica de dirección. De esta forma, no sólo tendremos que estar atentos para pulsar el botón en el momento justo, sino que además lo deberemos hacer apuntando en la dirección correcta. Esto consigue complicar las cosas un poco más, de modo que, durante las primeras partidas que eches con *Gitaroo Man*, no harás más que repetir los niveles iniciales del juego. A partir del segundo nivel, la velocidad con la que se suceden las pulsaciones de botones y, por lo tanto, la dificultad, aumenta de forma considerable. Créenos: pasar los 10 niveles requiere una buena dosis de habilidad y concentración.

No podemos decir que el argumento del juego sea un derroche de imaginación. Resulta que eres Gitaroo, un muchacho al que, por casualidades de la vida, se le van apareciendo monstruos y bichos raros. Y claro, el pobre chaval no tiene otro remedio que derrotarlos con la música de una guitarra que le otorga una especie de superpoderes. ¿A quién se le habrá ocurrido tamaña historia?

Los gráficos, de estilo manga, son grandes y simpáticos, muy acordes con el espíritu del título, y las melodías, como es habitual en los juegos de este género, resultan tan pegadizas que las tararearás todo el día sin darte cuenta. Pero es en el apartado jugable donde *Gitaroo Man* demuestra sus verdaderas cualidades. Y es que estamos ante un título pensado para divertir de la forma más sencilla y directa posible, y la verdad es que consigue su objetivo, de manera que logra tenerte enganchado al mando de la PS2 (sobre todo si cuentas con un amigo con quien practicar en el modo Versus).

En su contra podemos destacar algunos ruidos que emite nuestra guitarra, que más bien parecen de violín desafinado; unos gráficos que llegan a ser un poco simplones, y una vida de juego un pelín corta en el modo para un jugador. Aunque siempre puedes intentar acabar los niveles sin ningún fallo para conseguir aumentar tu caché.

Por el momento, la versión que hemos probado todavía no era la definitiva, de manera que es posible que estos problemas se solucionen antes de su lanzamiento al mercado.

PSM



GANARÁS EL PAN CON EL SUDOR DE TU FRENTE Para muestra, el botón que le ha aparecido a Gitaroo en plena faz.



EL PROTA Con la guitarra, Gitaroo se transforma en esta especie de miembro del *Comando G.*

SE TRATA DE UN JUEGO PENSADO PARA DIVERTIR DE LA FORMA MÁS SENCILLA Y DIRECTA POSIBLE



Gitaroo Man **es un título que no destaca por la complejidad de su apartado técnico y que no ofrece nada que no hayamos visto con anterioridad. Aun así, jugar con él se convierte en una experiencia sencilla y divertida. Si eres de los que huyen de las complicaciones o de los que no tienen ganas de hacer un máster para entender cómo funciona un juego, es muy probable que te guste.**

«AL LADO DE ÉSTOS, LOS DEL SOLDADO RYAN SON UNAS NENAZAS»

MUNDO SUBMARINO Los escenarios son magníficos y están dibujados a mano.

DE TURISMO El nivel de detalle de los edificios impresiona.

LA BOCA DEL LOBO Igualita que una casa de muñecas...



COMMANDOS 2

HA LLEGADO LA HORA DE QUE TE PONGAS EL PASAMONTAÑAS Y DESCUIDES LA HIGIENE PERSONAL: ¡ESTÁS EN LAS FUERZAS ESPECIALES!

GÉNERO	ESTRATEGIA
DISTRIBUIDOR	PROEIN

LA IDEA
- Guiar a un comando en la Segunda Guerra Mundial
- 12 misiones en 10 escenarios
- Vehículos auténticos de la época

PSM PREDICCIÓN

LO MEJOR
- Combinación perfecta de acción y estrategia
- La mejor ambientación vista en PS2

LO PEOR
- Muy difícil de aprender a jugar
- Hay que acostumbrarse al sistema de control

En la Redacción de PSM somos tan anti-PC que, de entrada, nos disgustó la idea de que se convirtiera a PS2 uno de los juegos más vendidos del año pasado para ordenador personal. Tenemos buenas razones para tanta reticencia: los «peceros» suelen estar muy pálidos y son incapaces de alejarse más de cinco metros de su ratón y su destornillador. Y además no suelen gustarnos sus juegos.

La conversión de la que estamos hablando es *Commandos 2*. La razón de que no estuviéramos muy seguros de alegrarnos de su llegada a la PS2 es su complejidad: se trata de un juego más difícil que soportar la visión de David Hasselhoff manteniendo relaciones amorosas consigo mismo en una habitación llena de espejos. Se rumorea que solamente el último nivel representa cerca de 10 horas de juego. Afortunadamente, al diseñar la versión para PlayStation 2, los desarrolladores de *Commandos 2* (el estudio madrileño Pyro Studios) han tenido en cuenta todo esto. ¿Cómo? Simplificando la interfaz de control e incorporando un tutorial completo para los jugadores menos experimentados en el terreno de la estrategia.

La idea general se basa en coordinar los esfuerzos de tus nueve soldados de las unidades de comandos, cada uno de los cuales tiene diferentes habilidades y especialidades. El escenario es la Segunda Guerra Mundial, y el objetivo consiste en acabar con la maquinaria de guerra alemana. Para acometer semejante azaña tienes a tu disposición a una mujer seductora, que puede enseñar un poco los muslos con la inocente intención de despistar a un guardia enemigo, y a un zapador que sabe cómo acercarse a un soldado alemán y plantarle un explosivo en los calzones. También cuentas con un ladrón de dedos finos que puede birlarle la cartera a una víctima sin que ésta se entere en absoluto, así como con un boina verde muy cachas que puede dejar fuera de combate a cualquiera en un santiamén. El espíritu de *Commandos 2* es trabajar en equipo, así que todos los miembros tienen un papel que desempeñar: desde el submarinista James hasta Whiskey, el perro (echa un vistazo al cuadro de personajes).

Aun con la ayuda de este pelotón, no obstante, coronar con éxito estas 12 largas misiones no es nada fácil. Los guardias de *Commandos 2* son mucho más listos de lo que puedas pensar: siempre consiguen detectar tu presencia y organizarse muy bien en grupos para atraparte.

Las pisadas en la nieve, la huella de un cuerpo en el barro o el sonido de un disparo te ponen al descubierto en un instante: asegúrate siempre de llevar suficiente jarabe contra la tos. Al igual que en *Metal Gear*, la mejor táctica consiste en infiltrarse sigilosamente... aunque tampoco conviene que te pases de prudente porque el juego te anima a usar todos los medios necesarios para cumplir las misiones. Si de vez en cuando te apetece disparar unos tiros y armar algo de ruido, hazlo; pero luego escóndete, porque todo el poder militar del Tercer Reich intentará darte caza. Cuando ello suceda, no vaciles: roba alguno de los vehículos alemanes que tan bien modelados están en el juego y hazle el puente sin miramientos. Para escapar te va igual de bien un tanque Panzer que un camión Mercedes L3000.

SI LAS MIRADAS MATASEN...

Commandos nació destinado a convertirse en una de las series de estrategia más vendidas y respetadas de todos los tiempos y, de paso, se ganó la reputación de tener unos gráficos exce-



LA DELGADA LÍNEA ROJA El juego es difícil, pero satisfactorio.

TAN QUE ASÍ Todos los vehículos son increíblemente realistas.

COMO PIETER POR SU CASA Tu espía se mueve sin problemas entre el enemigo.



ANTIGLOBALIZACIÓN Este escenario no está en el Norte de África, ¿verdad?

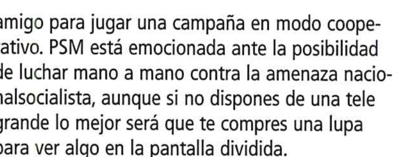
lentes. Sobra añadir que su estreno en consola no resulta nada decepcionante. Los escenarios dibujados a mano son magníficos, con un nivel de detalle que deja en paños menores a cualquier otro título que hayas visto hasta ahora en PS2. El juego puede verse desde cuatro ángulos distintos y dispone de una función de zoom que, todo hay que decirlo, produce aún mejores resultados en PS2 que en PC. Tanto da que se trate de un campamento situado en lo más profundo de la jungla tailandesa, de una réplica auténtica de Colditz o de un enorme barrio del centro de París con torre Eiffel incluida: los escenarios de *Commandos 2* son sólidos, muy detallados e impresionantes.

DIVIDE TU PANTALLA

El sistema de control es una de las cosas que más ha cambiado en la adaptación para consola. El juego para PC presenta una interfaz pensada para ratón, mientras que la versión PS2 permite que el jugador controle directamente a sus personajes. Así, el juego no sólo resulta más inmediato, sino también más intuitivo y prima el elemento de acción sobre el de estrategia. Si a pesar de ello no consigues dominarlo, puedes apoyarte en un amigo para jugar una campaña en modo cooperativo. PSM está emocionada ante la posibilidad de luchar mano a mano contra la amenaza nacionalsocialista, aunque si no dispones de una tele grande lo mejor será que te compres una lupa para ver algo en la pantalla dividida.

Tras una inspección en profundidad de *Commandos 2*, no nos queda ninguna duda de que tendrá un éxito masivo en el planeta PlayStation 2. Si has intentado disfrutar de este juego en un PC y te han derrotado los cuelgues y reinicios de tu sistema Windows, no te preocupes: viene por ti un comando de rescate en PS2.

PSM



PRIMERAS IMPRESIONES PSM

***Commandos 2* tuvo un gran éxito en PC hace un tiempo; esta cuidadosa adaptación para PS2 parece destinada irrevocablemente al éxito masivo. Esperemos que marque el principio de la llegada de los mejores títulos de estrategia para PlayStation 2...**

LAS NUEVE VIDAS

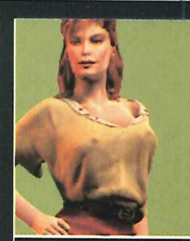
LA FICHA DE LOS INTEGRANTES DE TU EQUIPO



NOMBRE: Paul «Lobatón» Toledo
OCUPACIÓN: Es un espía ágil y habilidoso
PECADO INCONFESABLE: Al ver *Titanic* lloró como una magdalena cuando Leo se muere. Qué vergüenza



NOMBRE: Francis «Duque» Wookridge
OCUPACIÓN: Francotirador implacable
PECADO INCONFESABLE: Desconoce por completo la anatomía femenina. Y llevaba pantalones de pana en el colegio



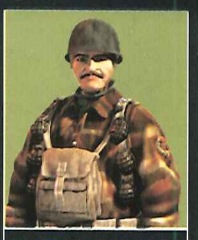
NOMBRE: Natasha Nikochevski
OCUPACIÓN: Distraer al enemigo a golpe de muslo
PECADO INCONFESABLE: Su ídolo de juventud era Mochilo, el platanito de *Los Fruitis*



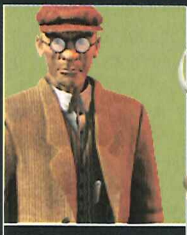
NOMBRE: James «Aletas» Blackwood
OCUPACIÓN: Submarinista de las profundidades
PECADO INCONFESABLE: Se agujerea los bolsillos de los pantalones para poder rascarse discretamente



NOMBRE: Jack O'Hara
OCUPACIÓN: Boina Verde
PECADO INCONFESABLE: Es un gran fan de los *Teletubbies*. Su boina era negra: adivina por qué se volvió verde



NOMBRE: Thomas «el bombero» Hancock
OCUPACIÓN: Experto en explosivos
PECADO INCONFESABLE: Se emocionó tanto al conocer en persona a Chuck Norris que le dijo que era mejor que Cassius Clay



NOMBRE: René «Gabacho» Duchamp
OCUPACIÓN: Especialista en actuar a cubierto
PECADO INCONFESABLE: Vive con su madre en una seta gigante que hay en los Campos Elíseos y odia el queso francés



NOMBRE: Whiskey
OCUPACIÓN: Perro guardián
PECADO INCONFESABLE: No descarta votar por Ruiz Mateos en las próximas elecciones «si se mantiene coherente»

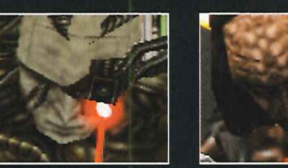


NOMBRE: Samuel «Ruedas» Brooklyn
OCUPACIÓN: Experto en conducción peligrosa
PECADO INCONFESABLE: Siempre sueña que es Napoleón, aunque alguna vez se despierta como la reina de los mares

«KLINGONS, SERENGI, ROMULANS Y BORGS DEAMBULAN POR LA PROA DE ESTRIBOR»



OJO ASESINO ¿No te recuerda a una escena de *Soldado universal*?









¡ERES UN MONSTRUO! Ésta es una de las especies nuevas.



STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

A LA FAMOSA SAGA LE HAN PEGADO EL CAMBIAZO

GÉNERO	SHOOTER
DISTRIBUIDOR	PROEIN

LA IDEA
- Voces sampleadas de Janeway, Tuvok y el Doctor
- Modo para cuatro jugadores a pantalla partida
- Combinación de sigilo y tiroteo exaltado
- Armas alienígenas y de la Federación auténticas
- Deberás tomar muchas decisiones

PSM PREDICCIÓN

LO MEJOR
- La partida para un único jugador engancha
- El argumento es magnífico

LO PEOR
- El modo multijugador necesita ciertos retoques
- Seven of Nine no es un personaje jugable

Star Trek siempre ha sido considerada la pariente pobre de *Star Wars*. Quizá ello se deba a los escenarios de cartón piedra de los años sesenta, a la metamorfosis de William Shatner en TJ Hooker o a la historia en general, que parece tener menos gancho que Darth Vader, las espadas de luz y los caballeros Jedi. Pero esa opinión ya no tiene fundamento. Los Borg lucen igual de imponentes que las tropas de asalto, y Seven of Nine elucubra tantas fantasías como la princesa Leia en biquini. Además, no sale Jar Jar Binks, el personaje de ficción más odiado y orejudo de la historia, lo que nos evita más de un disgusto. *Star Trek* se resarce con la creación de uno de los shooters para PS2 más prometedores.

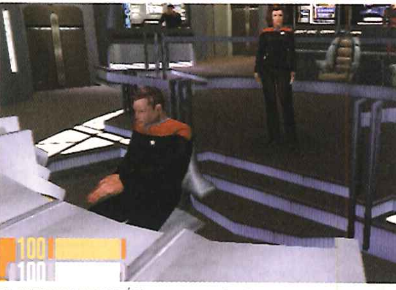
Star Trek Voyager: Elite Force es el intento más reciente por plasmar el drama y dilema de la saga televisivo-cinematográfica en un juego. Se estrenó en el PC el año pasado y acaparó un montón de elogios y premios; ahora aparece, por fin, una conversión para PS2 con tentadoras mejoras.

La historia, escrita por uno de los guionistas de la serie televisiva, teje un argumento completamente nuevo que incorpora todo lo que esperaríamos de los mejores episodios *Voyager*. Cuenta con todos los enemigos del universo *Star Trek* (además de algunos completamente desconocidos), la interacción de todos los miembros importantes de la tripulación y la posibilidad de acallar para siempre al irritante Neelix. Sin embargo, ese tipo de asesinato, satisfactorio si bien despiadado, sólo acarreará el precipitado final de tu incipiente carrera.

EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA...

El juego empieza de la forma acostumbrada: una situación inicial perpleja, cuyas verdaderas implicaciones no se despejarán hasta más adelante. Al acabar los créditos, te ves metido de lleno en la acción. Una intro impresionante capta tu atención de inmediato y parece decidida a no soltarte hasta que todos los agresores hayan sido repelidos, toda la tripulación, rescatada, y el Voyager, completamente reparado para poder proseguir esa infinita búsqueda de un hogar planetario...

Esta vez, el problema consiste en que el Voyager está atrapado en un misterioso y desconocido depósito de chatarra espacial, del cual no puede escapar sin una fuente de energía. Te corresponde, con la ayuda del alférez Munro y de la tripulación, hallar el medio de huida entre los desechos flotantes. Pero no todos ellos permanecen deshabitados y una amalgama mortal



EL ETERNO SEGUNDÓN **En esta sección hallarás a Seven of Nine.**

¡ESTÁ CAÑÓN! Nos referimos al arma, no al tipo.

A LA DEFENSIVA Tendrás que proteger a tus compañeros de equipo.

CRIMEN ATEMPORAL En la Holosección se pueden invocar conflictos históricos.

NO ME CALIENTES O te frío en un periquete.

¿UNA AMENAZA PARA TIMESPLITTERS?

UN *SHOOTER* MULTIJUGADOR DEBE ROZAR EL EQUILIBRIO ENTRE VELOCIDAD Y CALIDAD VISUAL

QUAKE 3 REVOLUTION

En pos de la velocidad, los gráficos de este juego sufrieron una ligera decoloración en la conversión del original para PC. Ello repercutió en la jugabilidad, que acababa siendo un poco confusa.



VEREDICTO: RÁPIDO, SIN SER DESLUMBRANTE

TIMESPLITTERS

La simbiosis perfecta: gráficos nítidos y jugabilidad vertiginosa. Se logra gracias a la exclusión de cualquier objeto superfluo y de detalles gráficos intrincados que lo único que harían sería perjudicar la velocidad del juego.



VEREDICTO: RÁPIDO, SIN PERDER ELEGANCIA

UNREAL TOURNAMENT

El desarrollador se dejó algo de velocidad por el camino al intentar embutir el extenso contenido del juego para PC en la versión de PS2. Se apreciaban saltos de imagen y defectos técnicos.



VEREDICTO: VISTA CANSADA

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

De forma sabia, utiliza la Holosección como fundamento, lo que permite la creación de niveles basados prácticamente en cualquier cosa. Los entornos son imaginativos, variados y tienen una pinta fenomenal. Una pequeña inyección de velocidad no estaría de más.



VEREDICTO: ATRACTIVO, PERO NO VERTIGINOSO

de carroñeros formada por muchas razas alienígenas ha empezado a abordar las naves siniestradas en busca de botines.

La variedad de enemigos redunda en una buena jugabilidad, pues crea innumerables situaciones en las que se requiere una evaluación estratégica antes de pasar al ataque (que implica no dejar de disparar el arma como un poseso). Es más probable que logres infiltrarte en un bastión Klingon y sustraer una fuente de energía ante las narices de los guardias, si te vales de dotes de espionaje en vez de invitar a esa panda de neandertales a que te persiga por pasillos claustrofóbicos.

De igual manera, hay un sinfín de ocasiones en las que no sólo tu propia supervivencia está en juego. Como miembro de Hazard, un equipo de élite, tienes a tu lado un selecto grupo de apoyo que te cubre, pero al que es fácil que liquiden, atrapen o se evapore. El hecho de tener que considerar la suerte de otras personas, a la vez que luchas contra unas condiciones cada vez más duras, es una sensación única. También se siente algo especial cuando una de tus unidades es alcanzada mortalmente; deberás refrenar el impulso de arrodillarte en el suelo y ponerte a llorar de angustia, porque no siempre las cosas son lo que aparentan.



BATALLAS LEJANAS Los soldados aliados luchan con gallardía.

CORRER RIESGOS

Este nivel de interacción es una de las técnicas más efectivas de *Elite Force*, ya que el jugador se involucra en un entorno realmente tangible. Pueden ocurrir sucesos secundarios a lo largo de la aventura, como un accidente fortuito, y resulta que eres la persona más cercana en esos momentos para rescatar a los supervivientes. O puede producirse un giro argumental sorprendente en plena misión y sin previo aviso, sin que el ritmo del juego se vea interrumpido por escenas de vídeo. Por el contrario, todo ocurre mientras juegas y, normalmente, de forma inesperada.

Es más: a menudo, Tuvok te apartará a un lado para hacer comentarios sobre tu actuación o criticar tus acciones. En algunas misiones, Seven of Nine tomará el mando y te reprenderá. Puedes explorar la nave, espiar las conversaciones de los miembros de la tripulación o hacer rabiar a los oficiales. *Elite Force* logra captar la atmósfera única de *Star Trek* y hace que te sumerjas de lleno en ella. Tanto es así que casi puedes sentir el aire tenso que se respira mientras la capitana Janeway da una orden o cuando éstatoca los superajustados trajes de Seven of Nine para cerciorarse de que se trata de tela, y no de pintura corporal.

PSM

PRIMERAS IMPRESIONES



Rezuma *Star Trek* por todos sus píxeles. El sueño de los fans de la serie, que sería total si controlaras a Seven of Nine, Dax, Troi y al Dr. Crusher. Bajo la superficie de este auténtico Voyager se oculta un *shooter* de primera. *Elite Force* es una acción tiroteadora muy bien diseñada que abducirá al retractor de la ciencia-ficción más ferviente.

«CORRE HASTA QUE TE SANGREN LOS OJOS»

¡NO TE PASES! Una maniobra que ha salido mal.

POR LOS AIRES ¿Quién se acuerda de la gravedad?



DOWNFORCE

COMO LA FÓRMULA 1 DE VERDAD, PERO SIN LA PARTE ABURRIDA

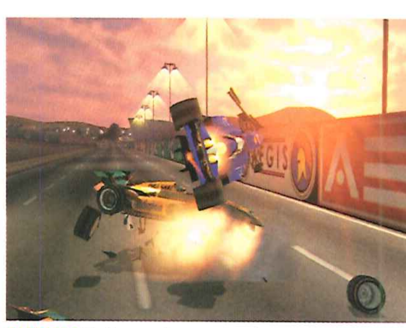
GÉNERO	CARRERAS
DISTRIBUIDOR	VIRGIN

LA IDEA
- Los mejores choques de la historia
- 14 coches (y 4 más escondidos)
- 8 pistas con 21 rutas

Tras unas cuantas carreras de la temporada de Fórmula Uno, ya se ve que ésta ha cambiado bien poco. La misma F1 de siempre. Ferrari y Michael Schumacher siguen formando el mejor equipo, casi nadie adelanta nunca y Eddie Irvine continúa creyéndose el mejor (incluso aunque salga en los últimos puestos). Los comentaristas del pasado hacían que pareciera todo muy emocionante, pero ahora la ilusión ha desaparecido. La nueva generación de locutores intenta fingir entusiasmo ante las escasas maniobras que podemos ver; además, parece que estés en el teatro, y no observando un acontecimiento automovilístico. Ya verás, ya.

Se necesita acción radical para mantener los índices de audiencia. Además, la trama de ficción que hay detrás de *Downforce* podría darse en la realidad. A saber: en un futuro cercano en el que las reglas le han quitado la emoción al deporte (¿seguro que no nos referimos al momento presente?), una serie de ávidos pilotos aventureros forman su propia liga fuera de la F1. Pilotan coches modificados para correr más, y nos llevan a las pistas de Tokyo, Las Vegas y Sydney, entre otras. Espectáculo garantizado. El tipo de cosa que esperas ver cuando enchufas la tele los domingos, pero sin la decepción que normalmente le acompaña.

PÁNICO EN EL TÚNEL Pues eso, pánico en el túnel.



BARBACOA Vuelta y vuelta, como a mí me gusta.

VIVA LAS VEGAS

Selecciona el modo de juego, ármate con un llamativo coche aerodinámico y lánzate a la pista a por una experiencia de lo más rápida, caótica y apasionante. No te preocupes por analizar marchas, neumáticos o licencias. Hazte con el volante y corre hasta que te sangren los ojos. Es una locura. Los pilotos rivales no tienen mucha autoestima que digamos, y no repararán en aplastarte contra la pared para lograr frenarte, aunque con ello pierdan tam-

PSM PREDICCIÓN

LO MEJOR
- Es más emocionante que el típico juego de F1
- Muy rápido, con pilas de choques de aúpa

LO PEOR
- No es el juego de carreras más realista
- Poco profundo en tanto que arcade

DESPERTARES Los destellos del sol mañanero. Precioso

AMPLIANDO MIRAS Desde dentro es más realista.

10 COSAS MENOS INTERESANTES QUE LA F1

NOS COSTÓ MUCHO ACABAR DE DECIDIRNOS

1 Vida y milagros de Bustamente, Bisbal y compañía
2 La prensa gratuita de barrio
3 La Teletienda los sábados por la noche
4 Los *rallyes*. Se adelanta todavía menos
5 No perderse un capítulo de *Yo soy Betty, la Fea*
6 Los deslices de *Confianza Ciega*
7 La final de *bridge* en las Olimpiadas
8 Los comentarios del DVD de *Bailando con Lobos*
9 Fotos de los miembros del primer *Gran Hermano*
10 Dedicarse a hacer listas de 10 cosas

bién la carrera. Éste es el tipo de desafío al que te enfrentas. En consecuencia, los choques mortales están a la orden del día. Pero, en compensación, resultan un espectáculo digno de ver. Gracias al exagerado dispositivo que calcula los choques masivos (a menudo con cuatro, cinco o seis coches implicados), la pista puede convertirse en un cementerio de chatarra. Es casi tan impresionante como las pilas de coches que salen en el reciente juego de carreras *Burnout*. Casi, sólo casi.

En este caso lo malo es que chocar hace que pierdas muchas posiciones. El pelotón principal nunca se separa mucho: se mantiene agrupado durante casi toda la carrera, así que una súbita parada gracias a un muro de cemento dará vía libre a tus contrincantes. Puedes saltar de la primera posición a la última por un error de lo más tonto. Esto resulta especialmente molesto si te pasa en la última curva de la última vuelta.

MÁS QUE UNA FÓRMULA

Lo bueno es la lograda sensación de competir por la posición (hay unos diez coches por pista a la vez), luchar a cada minuto y llevar a cabo audaces adelantamientos que no serían posibles si los competidores estuvieran más esparcidos por la pista. Los coches no habían competido tan de cerca desde el último *TOCA* para PSone. Admirable.

De los muchos modos que incluye *Downforce*, pasamos la mayor parte del tiempo compitiendo en el Trophy. El objetivo consiste en pasar del modo «Principiante» al «Intermedio», y de ahí al «Experto», completando cada una de las siete pruebas como mínimo en tercera posición. Al avanzar un nivel de dificultad aparece una ruta que todavía no conocías a través de cada una de las ciudades, con nuevos coches y pistas adicionales. Pero donde se luce *Downforce* es a dos mandos, opción que te permite competir con un amigo (y con la mitad de los otros bólidos). No hay nada peor que un juego de carreras de dos jugadores con todos los otros coches ahí. Haber conseguido este elemento competitivo en el modo multijugador sin perder calidad gráfica es un punto a favor de los desarrolladores.

No sabríamos decir cómo encajará *Downforce* en la nueva hornada de juegos de F1, de verdad. Tanto EA como Sony tienen previstos sendos lanzamientos en el 2002. Será interesante ver si pueden igualar la diversión de *Downforce*. Nosotros creemos que no.

PSM



DIVERSIÓN DOBLE Bueno, casi, pero sí que es divertido.



DANDO UNA VUELTA Los otros también se la pegan.

PRIMERAS IMPRESIONES 

Resulta difícil que no te guste *Downforce*. Es fácil cogerle el truco, va a mil por hora y los choques son geniales. Es más un arcade que un simulador serio, así que igual no convence a los fans acérrimos de la F1. Pero será difícil de superar en emoción inmediata.

MANAGER DE LA LIGA 2002

LOS AMANTES DEL FÚTBOL DE SOFÁ ESTÁN DE ENHORABUENA... LLEGA EL JUEGO QUE LES HARÁ SUDAR

DISPONIBLE ABRIL 2002

GÉNERO	SIMULACIÓN FÚTBOL
DISTRIBUIDOR	CODEMASTERS

LA IDEA
- Manejo fácil
- 16 divisiones
- 17.000 jugadores
- Vestuario oficial y nombres reales
- 6 ligas, incluyendo la española
- 1 o 2 jugadores

PSM PREDICCIÓN

LO MEJOR
- Control absoluto del club
- Menús claros y bien organizados

LO PEOR
- No se pueden jugar los partidos, ¿quién lo necesita?
- Fisonomías de jugadores demasiado estándar

Hasta ahora, cuando hablábamos de juegos de gestión futbolística pensábamos de forma automática en *PCFutbol*, sin dar demasiadas oportunidades a otros títulos, y menos todavía si éstos eran de consola. *Manager de Liga 2002* pretende acabar con este reinado y, por lo que hemos podido comprobar, tiene todos los números de la rifa para conseguirlo, al menos entre los afortunados usuarios de la PS2.

Este juego, realizado en exclusiva para nuestra videoconsola, nos pone frente a un equipo de fútbol de seis ligas (España, Francia, Inglaterra, Escocia, Italia y Alemania). Cada equipo tiene unas expectativas que debe cumplir y tú, el *manager* del club, tendrás que fichar a jugadores, dirigir entrenamientos, crear tácticas y manejar las finanzas para que el equipo no sólo gane todas las competiciones posibles, sino que además posea un estadio grandioso y una economía bien saneada.

Manager de Liga 2002 nos deja escoger todas las opciones disponibles antes de los partidos en unos menús gráficamente aceptables y que cumplen su función. Se han dado cuenta de que no queremos virguerías que nos despisten, sino accesos rápidos a las categorías que deseamos modificar. Podemos contratar a empleados del club que nos ayudarán un poco a gestionarlo, que de eso se trata. Desde los juveniles del equipo, que luego se convertirán en estrellas, hasta el ojeador que nos chivará cómo se encuentra de forma nuestro próximo rival. El juego no deja demasiados cabos sueltos; quizá echamos de menos la gestión del *merchandising* (llaveros, camisetas) o la construcción de equipamientos para nuestro estadio (focos, casetas, lavabos), pero por lo demás se trata de un producto perfecto.

Quienes amen las estadísticas tendrán siempre disponible un historial de todas las competiciones, tanto las que hayan jugado ellos mismos como los datos reales de los clubes desde 1992.

MINUTO Y RESULTADO

El partido en sí es el punto más flojo, pero debemos recordar que no estamos ante un arcade de fútbol, sino ante un simulador. Los nombres de los jugadores de los dos equipos se ven desde nuestra posición, aunque podemos activarlos y desactivarlos a nuestro antojo, y también tenemos la posibilidad de variar la táctica de juego (todos al ataque, balón largo, defensiva, a mantener la posesión), hacer cambios o consultar cómo va la liga simultáneamente. La sensación de estar viendo un partido real del «deporte rey» cuando nos pasan la moviola es increíble, pero los comentarios son, a nuestro entender, demasiado impersonales. Algo que nos llamó mucho la atención es que el señor de negro, es decir, el árbitro, tiene visión de juego, y se puede equivocar en las jugadas... ¡Como en la vida real! Se trata de un buen detalle que, añadido a las repeticiones de los goles, las lesiones de los jugadores, las tarjetas y el griterío del público en las gradas, convierte la experiencia en puro vicio.

PSM



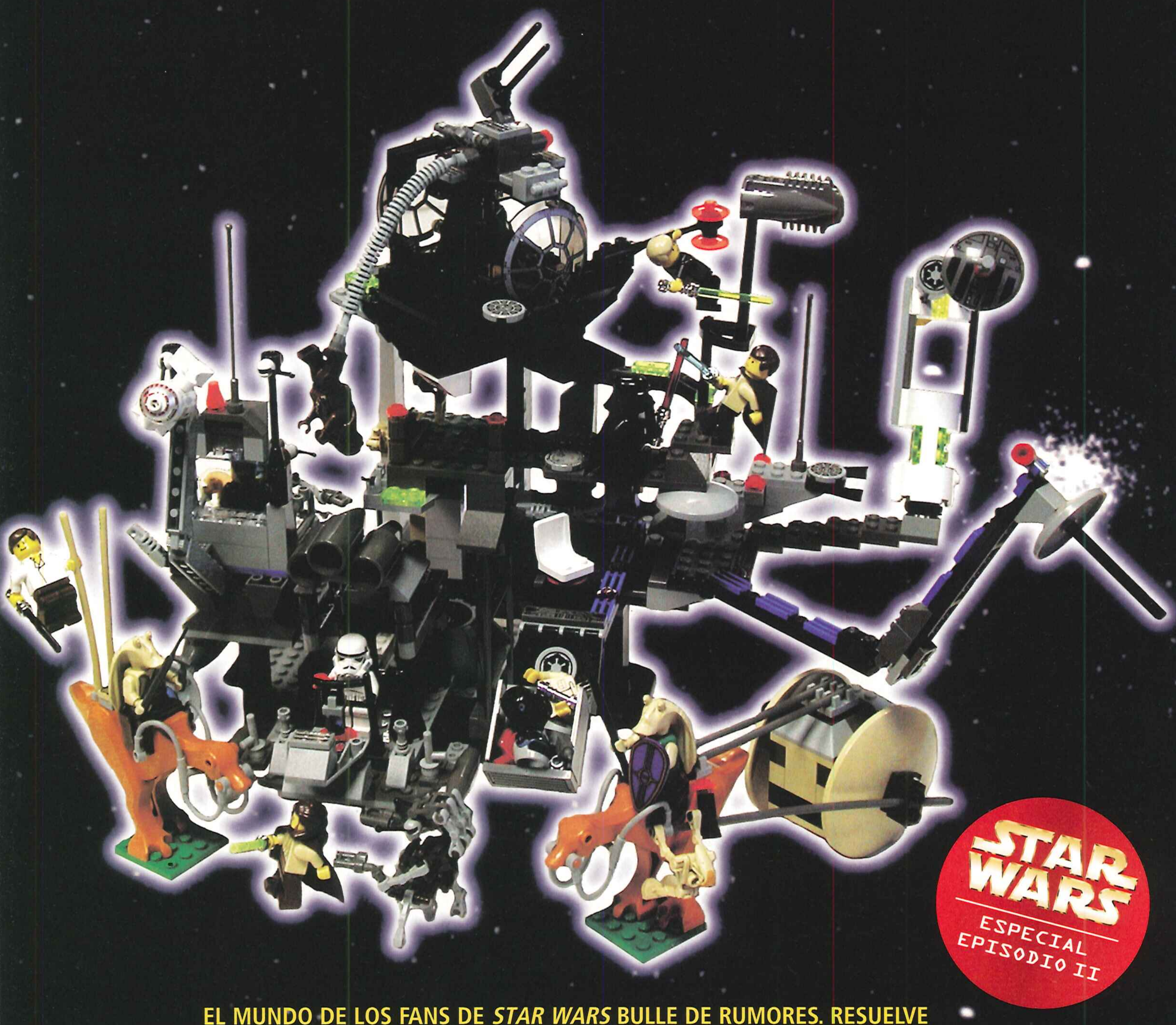
QUEREMOS VER RESULTADOS La interfaz es clara y sencilla.

EL ÁRBITRO Se hizo el despistado, pero seguro que lo vio todo.

PRIMERAS IMPRESIONES PSM

El juego se mueve muy bien aunque no esta acabado al 100%. Genial la posibilidad de llevar a cualquier equipo de Primera o Segunda División de la Liga Española, aunque echamos de menos las fotos de los jugadores. El juego se ve sólido y las horas pasan volando, pero las previsualizaciones de las camisetas consumen demasiados recursos de la PS2. En definitiva, se desmarca del tópico de que en las consolas no hay juegos buenos de estrategia.

¿CUÁNTOS KILOBYTES OCUPAN TUS CONOCIMIENTOS DE EPISODIO II?



STAR WARS
ESPECIAL EPISODIO II

EL MUNDO DE LOS FANS DE *STAR WARS* BULLE DE RUMORES. RESUELVE CON NOSOTROS EL MISTERIO QUE ESCONDE EL ATAQUE DE LOS CLONES

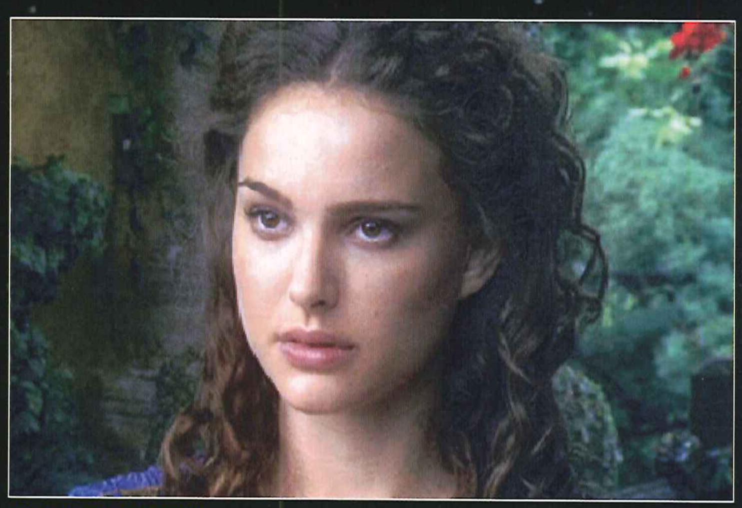
La guerra de las galaxias Episodio II: El ataque de los clones saltará a la pantalla grande en España el próximo 17 de mayo en medio de un caos de estallidos, rayos láser, críticos cinematográficos furiosos y legiones de aficionados emocionados. Por supuesto, habrá críticas negativas, pero como ya sucedió con *Episodio I* la película pasará por encima de ellas y arrollará en taquilla.

Estas páginas son a la vez un reportaje y nuestro homenaje entusiasta a todo lo que tiene que ver con *Star Wars*. En él hallarás todo lo que se sabe del nuevo film, incluido un buen número de elementos del guión que deberás pasar por alto si no quieres saber nada hasta que veas la película. Gran parte de la información todavía es pura especulación, pero PSM ha comprobado que éste es el material más fiable del que se dispone hasta ahora.

Si prefieres mantenerte virgen en tu conocimiento de *Episodio II* hasta que te sientes en la butaca del cine, será mejor que te saltes todas estas páginas; tampoco leas los análisis de los juegos basados en *Star Wars* que publicamos este mes, ya que en ellos se revela alguna información privilegiada sobre la trama del largometraje. Por supuesto, esto será difícil porque no sólo tendrás que vencer tu curiosidad como *freakie* de *Star Wars*, sino que también deberás superar la tentación de leer lo que publicamos acerca de *Star Wars Racer Revenge* y *Star Wars Starfighter*. ¿Cómo? ¿Que ya tienes bastante de *La guerra de las galaxias*? Bueno, nos lo cuentas en la cola del cine.



QUÉ CHICO MÁS SERIO Cualquier cosa será mejor que el niño plasta que era Anakin en el *Episodio I*.



¿ME LA CLONAN, POR FAVOR? La encantadora Natalie Portman vuelve a ser la vulnerable Amidala.

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO...

Desde que *Episodio I* se estrenó en 1999, dieciséis años después de *El retorno del Jedi*, en la factoría Lucas se han oído muchas lamentaciones. Llantos porque el orejudo de Jar Jar Binks no ha seducido a un solo niño en todo el mundo, porque era un poco racista, porque los juguetes basados en este personaje han acumulado tanto polvo en las tiendas que se han fundido en una sola pieza con los almacenes que los acogían. Muchos de los aficionados treintañeros a *Star Wars* que vivieron sus primeros sueños galácticos con las tres primeras pelis en los años ochenta quedaron decepcionados por *La amenaza fantasma*, aunque probablemente un buen número de ellos atribuía a los anteriores films mucho más mérito intelectual del que les correspondía; se quejaron de la falta de acción, de unos diálogos más bien tontos y del exceso de tejemanejes políticos que narraba el guión. Además, claro, de las emociones negativas que les inspiró Jar Jar.

Pero para los especialistas de PSM, ninguno de estos argumentos es válido. *Star Wars* es nuestro Olimpo de los dioses. Constituye un viaje emocionante, turbulento, fascinante, inventivo y atronador hacia un hermoso universo que es al mismo tiempo familiar y desconocido. Es simplista, pero no deja de tener cierto relieve. Muestra unos fantásticos gráficos generados por ordenador, pero continúa otorgando espacio al arte dramático. Y prosigue con la historia que ha mantenido en vilo a millones de espectadores desde 1977. *Episodio I* recaudó 400 millones de dólares solamente en Estados Unidos. Este año toca *Guerra de las galaxias*. Pelotón PSM: ¡desenfunden el sable láser!

PLÁSTICO, FIGURAS... ¡ACCIÓN!

NO SÓLO ATACAN LOS CLONES, SINO TAMBIÉN LAS NUEVAS ACTION FIGURES

Ésta es una de las nuevas «figuras de acción» basadas en *Episodio II*. Como puedes ver, se trata de un muñeco de Obi-Wan convenientemente empaquetado. La foto que acompaña al muñeco muestra al personaje alzando el sable láser con las dos manos. Lo cierto es que recuerda mucho a los juguetes que salieron hace 16 años... Vale, nos estamos poniendo melancólicos. Pero todos los que tenemos... ejem... cierta edad nos emocionaremos al ver estas figuras que nos recordarán nuestra más tierna infancia.



EL MÍO ES VERDE Además de coleta, Anakin ya tiene su propio sable.

EN UNA GALAXIA MUY LEJANA

¿Todavía estás con nosotros? Vamos a entrar en materia de verdad sobre el *Episodio II*, aunque recuerda que muchos detalles pueden no ser demasiado precisos debido a que nadie ha visto todavía la película. Ésta es la última advertencia: no sigas leyendo si no quieres saber nada del argumento hasta ver el film.

Han pasado diez años desde los acontecimientos narrados en *Episodio I*, y los miembros del equipo que salvó el planeta Naboo de la Federación se han separado. Amidala es la senadora que representa a su planeta; el trono real está ocupado por la Reina Jamillia. El Canciller Palpatine ha intentado (al menos, eso dice) reformar la República, pero no lo ha conseguido. Jar Jar (lo sentimos, todavía existe, pero no te rasgues las vestiduras: tiene un papel mucho menos importante) representa a los Gungans en el Senado. Obi-Wan y Anakin Skywalker han vivido muchas aventuras juntos durante el entrenamiento del joven para convertirse en Jedi. Por desgracia, el joven Anakin vive atormentado por pesadillas acerca de su madre.

Por otro lado, un maestro que había sido muy respetado, el Conde Dooku, abandona la orden Jedi poco después de la muerte de Qui-Gon. Le apoyan algunas fuerzas de grandes corporaciones (probablemente Nute Gunray y su Federación) y se ha postulado como jefe de un movimiento separatista. En él se alistan centenares de sistemas solares que desean independizarse de la República, algo que sería desastroso para ella.

Amidala se dirige a Coruscant (¿te acuerdas de la primera película? Es ese planeta totalmente recubierto por una ciudad) para participar en una reunión acerca de un posible golpe militar. Una vez allí, alguien intenta asesinarla y consigue matar a su doble. Amidala cree que el Conde está detrás del atentado, pero el Consejo Jedi y el Canciller Palpatine no están de acuerdo. Amidala piensa que de todas formas necesita algunos Jedis para guardar sus espaldas. No esperes ganar ningún premio si ya has adivinado que éstos van a ser Obi-Wan y Anakin.

Cuando están todavía en Coruscant, se produce un segundo intento de asesinato. Esta vez el resultado es una gran persecución por entre el denso tráfico espacial de este planeta. Los dos Jedis intentan dar caza al aspirante a magnicida y llegan a acorralarlo con sus sables láser, pero antes de poder interrogarlo alguien lo mata con un dardo tóxico. A partir de aquí se separan los caminos de ambos Jedis.



AGUANDO LA FIESTA, 1ª PARTE

HEMOS ECHADO MANO DE RUMORES Y FILTRACIONES PARA RECONSTRUIR LA ESCENA EN QUE OBI-WAN CONOCE A JANGO FETT Y VE LOS CLONES. NO SERÁ EXACTA, PERO SEGURO QUE SE APROXIMARÁ MUCHO





La nave de combate espacial de Obi-Wan aterriza en una plataforma de Tipoca. El maestro Jedi sale y camina hacia una torre en el otro lado de la plataforma. Se abre una puerta deslizante y Obi-Wan entra. La ciudad es totalmente blanca.

Obi-Wan se quita la capucha y conoce a Taun We, un tipocano. El Jedi parece sorprendido por el aspecto del alienígena (cabeza pequeña, cuello muy largo y piel de color blanco grisáceo). Taun da la bienvenida a Kenobi, le dice que el Primer Ministro Lama Su le espera y se ofrece para guiarle en su visita al complejo.

Tipoca es un Centro de Clonación (una fábrica en la que se producen clones) y Obi-Wan observa muchas cosas interesantes, aunque queda especialmente fascinado al ver un aula llena de chavales idénticos al joven Boba Fett que están ocupados en sus ordenadores. Lama explica que han alterado el código genético de los clones para que sean menos independientes que el original (Jango Fett), de modo que obedezcan cualquier orden sin preguntar.

Poco después, Obi-Wan conoce al personaje a partir del que se han hecho los clones. El grupo espera a la puerta del apartamento de Fett y Obi-Wan se fija en el mecanismo de cierre. Cuando la puerta se abre, aparece Boba. Taun le pregunta al niño, de diez años, si pueden ver a Jango y al poco éste se presenta sin máscara. Está despeinado, tiene la cara llena de cicatrices y un par de tatuajes extraños en los antebrazos. El encuentro entre Jango y Obi-Wan es tenso; se observan con suspicacia. Tan We le da a Jango la bienvenida (acaba de volver de un viaje) y, cuando le pregunta si éste ha sido productivo, contesta con un escueto «bastante». Tan We presenta al huésped como «el maestro Jedi Obi-Wan Kenobi» y explica que ha venido a ver sus progresos, a lo que Fett contesta «¿de verdad?».

Hay un aire de desconfianza entre el Jedi y Jango. Obi-Wan le dice a Jango que debe estar muy orgulloso, ya que los clones son impresionantes. Jango le responde que es «un hombre sencillo que intenta abrirse camino en el universo». «Como todo el mundo», replica Obi-Wan.

El Consejo Jedi ordena a Anakin llevar a Amidala a Naboo para protegerla de otros posibles intentos de asesinato, mientras que a Obi-Wan le encargan descubrir el origen del extraño dardo asesino. Las pesadillas de Anakin sobre su madre continúan, pero el joven acompaña a la senadora a su planeta.

Obi-Wan investiga la procedencia del dardo en los bajos fondos de Coruscant, donde se reúne con un viejo contacto. Éste opera desde una especie de bar muy sombrío, y aquí es donde Obi-Wan se entera de que el dardo puede provenir del planeta Kamino.

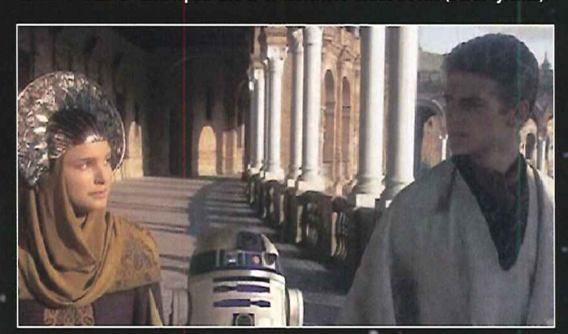
A esta detectivesca historia se añade el hecho de que en Kamino se ha reunido un ejército masivo de clones que esperan ponerse en pie de guerra. Se trata de una facción militar cuya creación parece ser obra de un líder ficticio de los Jedi.

Obi-Wan decide visitar Kamino, donde se encuentra con unos cuantos alienígenas de cuello largo, una fábrica de clones y un montón de chavales clonados siguiendo el modelo del joven Boba Fett, cuyo padre, Jango Fett, ha servido de modelo para clonar el ejército. Obi-Wan se reúne con ellos en Kamino.

EN CORUSCANT, ALGUIEN INTENTA ASESINAR A AMIDALA Y CONSIGUE MATAR A SU DOBLE. ELLA ESTÁ SEGURA DE QUE HA SIDO EL CONDE DOOKU



CUÁNTA MALDAD Christopher Lee es el misterioso Conde Dooku (Darth Tyranus).



CARABINA DE HOJALATA R2 no se despega de la parejita ni a sol ni a sombra.



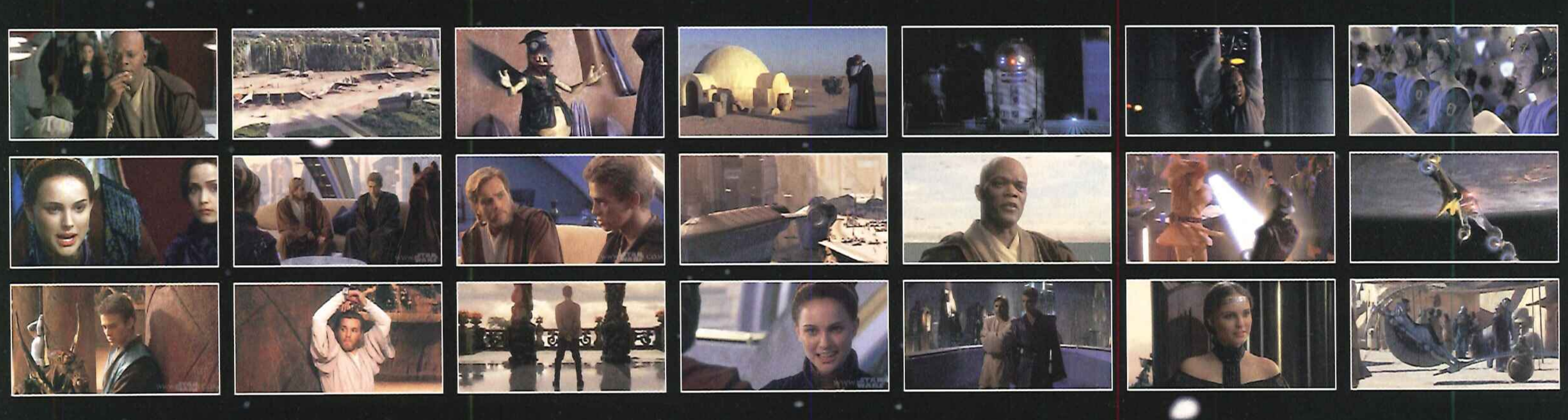
LATÓN-MAN No se trata de un cantante hortera, sino del padre de Boba Fett.

NO SIENTO NADA

Aquí comienzan a volverse confusos los detalles conocidos del argumento, o sea que continuaremos con algunos hechos generales. El malo de la película es el Conde Dooku, interpretado por el terrorífico Christopher Lee (un experto en papeles de conde, ya sabes). Su *alter ego* es Darth Tyranus; los Jedis no se dan cuenta durante gran parte del film de que este tipejo es en realidad un Lord Sith, que –suponemos– actúa de acuerdo con el malvado Canciller Palpatine, alias Darth Sidious, también conocido como *El Emperador*.

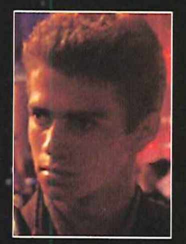
Lucas y su coguionista Jonathan Hales no presentan a Dooku al espectador hasta el último tercio del film; hasta ese momento, solamente se refieren a él a través de crípticos diálogos entre los protagonistas. Se trata de una forma poco común de presentar al malo en la saga de *Star Wars*, pero tal vez funcionará bien para crear una aureola terrorífica alrededor de este personaje. Resultará interesante ver cómo, tras ganar cierta presencia en el argumento a través de rumores y referencias indirectas, este personaje manipula a los demás como si fueran piezas de ajedrez.

Anakin es retratado como un joven atormentado. Ha dejado de ser el pequeñajo de *Episodio I* y se ha convertido en un adolescente más maduro, pero un poco errático, que tiene un asombroso dominio de la Fuerza. Se le podrá ver dando el primer paso hacia el Lado Oscuro en una escena sorprendentemente macabra



«'MI' LLAMO JAR JAR BINKS...»

...YA TENEMOS EL DISGUSTO DE CONOCERTE, SO OREJÓN. SUERTE QUE EN EL *EPISODIO II* HAY MUCHOS OTROS PERSONAJES, TANTO CONOCIDOS COMO NUEVOS...


ANAKIN SKYWALKER
(Hayden Christensen)
Padawan aprendiz de Jedi de 19 años. Irritable


BARRISS OFFEE
(Nalini Krishan)
Padawan discípula del Jedi Unduli


AURRA SING
(Lara Cox)
Según rumores por confirmar, sale en *Episodio II*


BAIL ORGANA
(Jimmy Smits)
Padre adoptivo de Leia. Saldrá más en el *III*


BERU WHITESUN
(Bonnie Piesse)
Novia de Owen Lars y tía de Luke en *E IV*

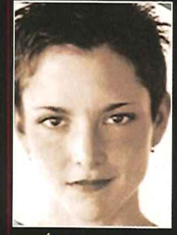

BOBA FETT
(Daniel Logan)
Hijo de Jango Fett (¿clonado?). Mal futuro

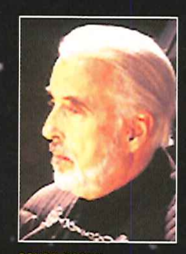

C3-PO
(Anthony Daniels)
Sigue perteneciendo en Tatooine a Shmi. Plateado


CLIEGG LARS
(Jack Thompson)
Esposo de Shmi y padrastro de Anakin


NIÑOS CLONES
(Varios)
Fabricados a imagen de Boba Fett


TROPAS CLÓNICAS
(Creados por ordenador)
Versión primitiva de las Tropas de Asalto. Molan


CORDÉ
(Veronica Segura)
Doncella y guardaespaldas de Amidala. Pobrecilla


CONDE DOOKU
(Christopher Lee)
Alter ego de Darth Tyranus. Malo malísimo


DORMÉ
(Rose Byrne)
Doncella y guardaespaldas de Amidala


EETH KOTH
(Hassani Shapi)
Miembro del Consejo Jedi con algo de acción


GEONOSIANO
(Creado por ordenador)
Criaturas nativas del planeta rocoso Geonosis

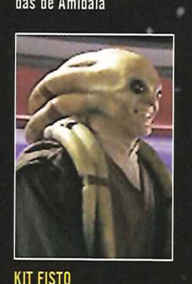

ISHI TIB
(Desconocido)
Especie que aparece en *Episodio II*

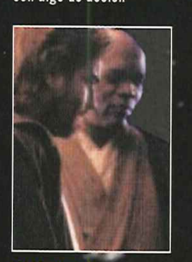

REINA JAMILLIA
(Ayesha Dharker)
Recién elegida para el trono de Naboo


JANGO FETT
(Temeura Morrison)
Mandaloriano con armadura. Papá de Boba


JAR JAR BINKS
(Ahmed Best)
Representa a los Gungans de Naboo en el Senado


KI-ADI-MUNDI
(Silas Carson)
Miembro del Consejo Jedi. Con algo de acción

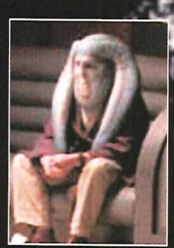

KIT FISTO
(Zac Jensen)
Caballero Jedi con alguna escena de lucha


MACE WINDU
(Samuel L. Jackson)
No te pierdas su duelo de sables láser


MAS AMEDDA
(David Bowers)
Breve aparición en *E I*; ahora chupa más cámara


NUTE GUNRAY
(Silas Carson)
El malo de la Federación sigue siendo malo

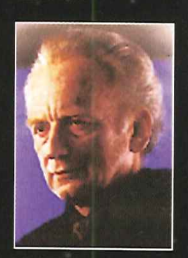

OBI-WAN KENOBI
(Ewan McGregor)
Jedi, detective y hombre de acción

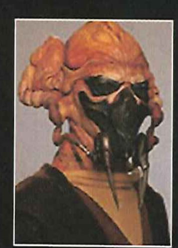

ORN FREE TAA
(Matt Rowan)
Senador con un papel pequeñito en *E II*

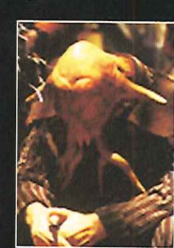

OWEN LARS
(Joel Edgerton)
Versión joven del tío Owen de *E IV*

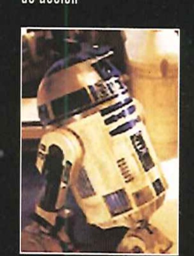

APRENDICES DE JEDI
(Varios)
Se ven muchos niños Jedi entrenándose


PADMÉ AMIDALA
(Natalie Portman)
Ya no es reina, sino Senadora en Coruscant

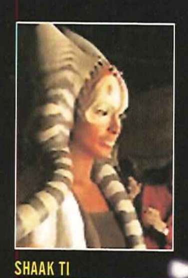

PALPATINE
(Ian McDiarmid)
Manipula a todo el mundo y desata la guerra


PLO KOON
(Matt Sloan)
Miembro del Consejo Jedi con una importante misión

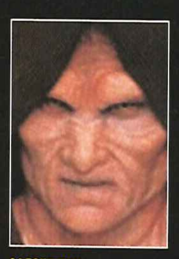

QUARREN
(Desconocido)
Especie que sale en múltiples episodios


R2-D2
(Kenny Baker)
No se separa de Anakin y Amidala


R4-D17
(Nadie)
Droide piloto de la nave espacial de Obi-Wan


SHAAK TI
(Orli Shoshan)
Caballera Jedi nunca vista hasta *E II*


SLY MOORE
(Sandi Finlay)
El extraño ordenanza de Palpatine


SAESEE TIIN
(Jesse Jensen)
Miembro del Consejo Jedi con escenas de acción


CAPITÁN TYPHO
(Jay Laga'aia)
Sustituye a Panaka como guardaespaldas de Amidala


LUMINARI UNDULI
(Mary Oyaya)
Jedi; tiene a Barriss Offee como Padawan


ZAM WESELL
(Leanna Walsman)
Cazadora de recompensas. Trata de matar a Amidala


SHADOW HEARTS™
PlayStation 2
SHADOW HEARTS
RP
MIDWAY
Un héroe con un pasado misterioso.
Una joven que posee la llave para dominar el mundo.
Un hombre perverso que no se detendrá ante nada para liberar un poder ilimitado.
Prepárate para experimentar un RPG sin comparación.
Bienvenido al mundo de Shadow Hearts™, dónde la mezcla
del combate por turnos con los elementos de RPG japonés alcanza la perfección.
Una inquietante y profunda historia que absorberá tu alma
www.Virgin.es
PlayStation 2
MIDWAY
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
©2001 ARUZE CORP. Todos los derechos reservados. ©2001 SACNOTH. Distribuido por Midway Home Entertainment Inc. bajo licencia. Midway y su logo son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. PlayStation y su logo son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Virgin y su logo son marcas comerciales registradas de Virgin Enterprises Inc. Todos los derechos reservados.



que, sabiendo el futuro que le espera al chico, resulta asimismo conmovedora.

El personaje de Amidala tiene mucho papel en el largometraje. Seguirá siendo una joven idealista y luchadora, pero también tendrá un lado tierno... sobre todo en lo referente a Anakin. Entre ambos surge un romance, aunque será muy distinto del que vivieron Han y Leia en *El imperio contraataca*. Anakin se lo toma muy en serio y va a por todas con Amidala, pero ella no quiere abandonarse a sus sentimientos. Aparentemente, hay una secuencia en la que la parejita viaja a un planeta llamado Geonosis, donde el sol produce mucho calor y entre cuyas rocas viven unas criaturas demoníacas. La idea es que los dos personajes llegan a este lugar infernal, desarrollan su romance y se marchan convencidos de que tienen un amor fortísimo y eterno. Aunque, naturalmente, sabemos que no será así...

Obi-Wan y los otros Jedis (que ya viste en el *Episodio I*, ¿te acuerdas?) tienen que ponerse serios y esta vez se verán más sables láser desenfundados y entrechocando que nunca. Yoda tiene que sondear el Lado Oscuro (todavía no sabemos muy bien cómo) mientras Mace y Obi-Wan se enzarzan en una lucha contra el enemigo en la que los ayudan otros doscientos caballeros Jedi. Exacto: ¡una batalla Jedi a gran escala!

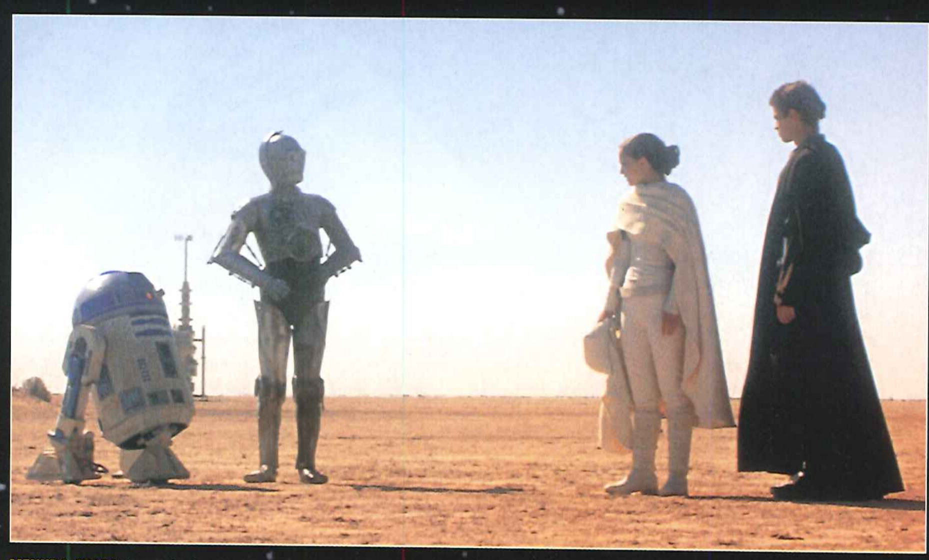
Como hemos apuntado antes, Jar Jar no ha muerto (no todo son buenas noticias, pues); sigue en la película, pero su papel ha sido reducido al de un personaje muy secundario. Aun así, se dice que este orejotas indeseable contribuye en gran medida al nacimiento del maligno Imperio, si bien no permanece en pantalla más de 10 o 15 minutos. Durante este tiempo, sin embargo, se lo monta para decir y hacer unas cuantas idioteces, o sea que prepara tu paciencia.

No cabe duda de que Jango Fett va a ser uno de los personajes más destacados. Es un cazarrecompensas formidable, igual que su hijo Boba en *El imperio contraataca*, y crea unos cuantos problemas a los caballeros Jedi. En él están basados los clones. Pero Jango no es estrictamente un villano, sino un mercenario al que le importa mucho su familia y que quiere dejar un legado tras su fallecimiento. Pasará mucho más tiempo en pantalla que Darth Maul en *Episodio I*, así que los espectadores disfrutarán de mucha más acción con espectaculares efectos especiales generados por ordenador.

A tenor de todos los datos que PSM ha visto y oído en sedes web, rumores y filtraciones confidenciales, *Episodio II* va a ser una epopeya repleta de acción. Si te pareció que *Episodio I* era un poco lenta en algunos momentos, te gustará saber que la nueva película es un verdadero festival de láser y movimiento. Aparte de los dos asesinatos, cuenta con la increíble secuencia de la persecución por Coruscant, que promete una espectacularidad suprema. También hay tres duelos, dos batallas aéreas, una batalla terrestre masiva, tres enormes monstruos... no hay duda de que va a ser algo especial. Además, no podemos olvidar el resbalón de Anakin hacia el Lado Oscuro.

Episodio II parece ser todo lo que *debe* ser: serie B a gran escala, romance, acción, diálogos estultos, armas, revelaciones, comedia, efectos increíbles, un aire épico grandioso, malos, buenos, ni-buenos-ni-malos... será la película del año.

ANAKIN Y AMIDALA SE ENAMORAN, AUNQUE SERÁ UNA HISTORIA MUY DISTINTA A LA DE HAN Y LEIA EN *EL IMPERIO CONTRAATACA*



MENUDA CHAPA La pareja de robotillos más famosa del mundo vuelve a surcar el espacio y el desierto.

AGUANDO LA FIESTA, 2ª PARTE

HE AQUÍ OTRA ESCENA (APROXIMADA) DE *EPISODIO II*: UNA CHARLA ENTRE OBI-WAN Y LOS JEDIS DE CORUSCANT



En la oficina del Canciller Palpatine en Coruscant hay un holograma de Obi-Wan frente a un grupo de gente. Entre ellos están Yoda, Mace Windu, Ki-Adi-Mundi y los senadores Bail Organa, Ask Aak, Darsana, Jar Jar, Palpatine y Mas Amedda.

Obi-Wan ha estado investigando en Geonosis y explica que ha descubierto que las naves de la Federación recogen robots de batalla en los almacenes del planeta. «¡Es un ultraje!», exclama Organa. «El tratado prohíbe que la Federación reúna ningún ejército». Obi-Wan responde: «Traeré a Jango Fett para interrogarle».

El Canciller Palpatine señala que los almacenes de Geonosis son parte de la Tecno Unión. «Llamaré a sus representantes y les haré algunas preguntas incómodas», asegura Palpatine.

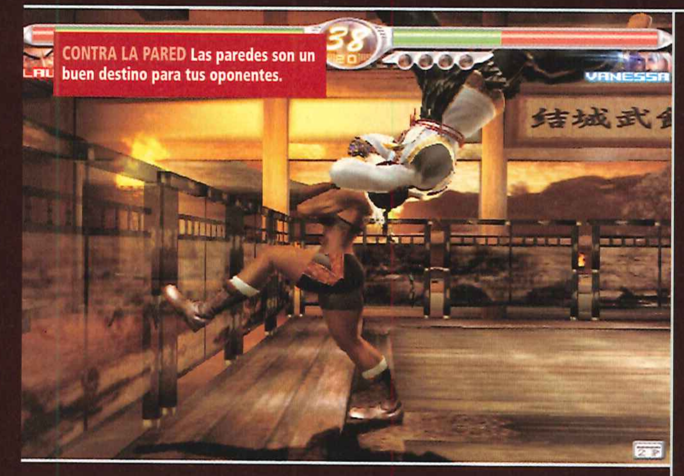
«Jango mencionó que le había reclutado alguien llamado Darth Tyranus», observa Obi-Wan, y pregunta a los asistentes si conocen este nombre. «Con el nombre Darth, un Sith ser deberá», vaticina Yoda. Mace Windu cree que este Darth Tyranus debe de ser el Sith que formaba equipo con Darth Maul. Obi-Wan pregunta si cree que puede ser el misterioso Sido-Dyas, que cerró el acuerdo para crear el ejército de clones. Yoda no está seguro; Mace advierte que deben ser cautelosos: «esta investigación ya no es de rutina».

El holograma de Obi-Wan desaparece, y Palpatine mira el lugar donde se encontraba con cara de no creérselo.

¡ES TU TURNO!

LA BATALLA DE LOS JUEGOS DE LUCHA ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR

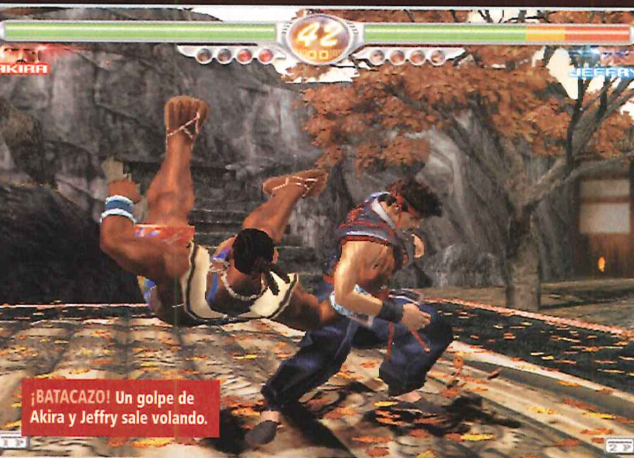
Y SEGA ES LA PRIMERA COMPAÑÍA EN SUBIR AL RING



CONTRA LA PARED Las paredes son un buen destino para tus oponentes.

EL PODER *SHAOLIN* El deslumbrante Lei Fi es nuevo en *VF4*.


EL MAESTRO BEODO Al viejo Shun le importunan demasiado...



¡BATACAZO! Un golpe de Akira y Jeffry sale volando.

Ha llegado el momento de que la nueva generación de *beat'em-up* en 3D salga al mercado. *Virtua Fighter*, una de las sagas de juegos de lucha 3D con más solera en el mundo de las consolas, será el primer título que aterrice en tu PlayStation 2, pero muy pronto le seguirán *Tekken 4* y *Soul Calibur 2*, de Namco. Aficionados al género, preparaos.

A lo largo de sus ocho años de historia, únicamente se ha producido un desacierto en los títulos de *Virtua Fighter*: sólo estaban disponibles para consolas Sega, lo que limitaba sobremanera la audiencia potencial del juego. Pero ahora las cosas han cambiado. El colapso del negocio de hardware de Sega y su inmersión en la edición en todos los formatos significa que la batalla más deliciosa está a punto de comenzar: *Virtua Fighter 4 versus Tekken 4* para PlayStation 2. Ambos son contendientes de peso y ofrecen una calidad inmejorable. No esperábamos menos de Yu Susuki, el genio de Sega y responsable de títulos legendarios, como *Daytona USA* y la propia saga *Virtua Fighter*.

El juego ofrece una experiencia muy diferente a lo que hemos tenido oportunidad de probar con *Tekken* o *Dead Or Alive*. La serie de juegos de lucha *Virtua Fighter* siempre se ha caracterizado por su realismo. No hay flashes repentinos en pantalla o explosiones que acompañan a los golpes, ni tampoco combos de ocho golpes seguidos que resulten poco realistas. Cada uno de los 13 personajes de *Virtua Fighter* es un maestro en la firme y establecida técnica de la lucha real o de la disciplina de algún tipo de artes marciales. Vale, es cierto que de vez en cuando se producen algunos movimientos extravagantes, pero nada que pudiera estar fuera de lugar en una película de artes marciales.

GÉNERO	LUCHA
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	MAYO 2002
DISTRIBUIDOR	SONY
PRECIO	59,99 EUROS
DESARROLLADOR	SEGA
EDAD	11+

PEQUEÑO GRAN LUCHADOR, SENCILLA GRAN EXPERIENCIA

La otra gran diferencia de *Virtua Fighter* se encuentra en el sistema de control. Olvídate de complicadas combinaciones de botones. En *Virtua Fighter 4* sólo se utilizan tres botones (puñetazo, patada y parar golpe) y la palanca de dirección, ya que el botón de escape que se incorporaba en *Virtua Fighter 3* ha desaparecido. Como resultado de ello, jugar a *VF4* se convierte en una experiencia sencilla y divertida. La clave radica en integrar los ataques ya existentes en vez de recurrir a los combos predeterminados pensados por los programadores, lo que te proporciona un mayor control sobre el personaje que conduces. Los 13 luchadores que


ESCENARIOS EXÓTICOS No importa ser noqueado en sitios como éste.

UN LUCHADOR SÓLO PARA TI

CREA UN PERSONAJE Y DESATA SU FUERZA

Los jugadores pueden «elegir» un luchador determinado y después alterarlo. Es posible crear, incluso, la versión computarizada en 3D de un combatiente que lucha como tú quieras.

¿CÓMO CONSIGO TRAJES NUEVOS?
Fácil. Juega en el modo Survival, estilo Kumite, o contra otros jugadores en el modo Versus. Cuantas más victorias consigas, más probabilidades tendrás de recibir cofres que contienen una nueva modificación del traje o bien accesorios.

USA TU LUCHADOR EN CUALQUIER LUGAR
Una vez has creado y adaptado a tu musculitos, puedes llevártelo a cualquier parte del juego y utilizarlo allí, lo cual es especialmente bueno en peleas de dos jugadores. Incluso puedes enseñar a tu PS2 a luchar en el modo AI tal y como tú lo harías y después dejar que se pelee con el resto de personajes.



FUERZA LEONINA Descubre nuevos trajes y accesorios.

incluye no disponen de la cantidad de golpes y llaves de los contendientes que aparecen en la serie *Tekken*, pero, en compensación, cada uno de ellos emplea técnicas de lucha radicalmente diferentes, de modo que aprender sus matices individuales es un desafío de lo más sugestivo. En *VF4* nos reencontramos con viejos conocidos de la serie (parece que para Akira, Lau Chan, Sarah, Jeffry y compañía no pasan los años; cada vez están menos poligonales) junto a dos nuevas incorporaciones: la bella y letal Vanessa y Lei-Fei, un monje *shaolin*.

Gráficamente, los chicos de AM2 han conseguido realizar una excelente conversión de la versión recreativa. Quienes tengan ojos de lince localizarán algunas diferencias: una ligera reducción en la resolución, nieve y hojas en movimiento que no son tan buenas como las del original... pero lo cierto es que estas sutilezas resultan casi inapreciables. Los efectos en *Virtua Fighter 4* son espectaculares: focos que iluminan la pista en medio de un oscuro paisaje urbano, luchas entre ventiscas de nieve en el castillo de Aoi, los peces animados del acuario.... Sin olvidarnos del gran acierto conseguido con la fría y húmeda atmósfera de la cueva o con el público en 3D incluido en el club de la lucha de *VF4*. Los escenarios son espectaculares y se encuentran llenos de detalles. Así, la nieve se aplasta a nuestro paso,



¡AL SUELO! Jack Bryant usa la pared para tomar impulso.



algunas baldosas se rompen a causa de nuestro peso, etc. Los contendientes de esta entrega son los más grandes, detallados y bien modelados que hemos visto en un juego de lucha. Prueba a buscarles los polígonos: no los encontrarás.

LUCHADORES A LA CARTA

Pero sin ninguna duda, es en el apartado de jugabilidad donde *VF4* demuestra todo su poderío. El equilibrio del juego en *VF4* es realmente bueno. El control se logra usando una mezcla muy intuitiva del joystick y de tan sólo tres botones: defender, pegar y patada. Esto hace que las cosas se vuelvan muy simples (aunque resulta un poco difícil adaptar este sistema de control al mando de PS2) y que los variados comandos sean fáciles de aprender y ejecutar. Además, en *Virtua Fighter 4* hay personajes calculados para satisfacer a casi todo tipo de jugadores. Los recién llegados conseguirán resultados bastante decentes si eligen a un luchador rápido y preparado para ataques combinados, como Pai Chan o Jacky Bryant; a los jugadores de un nivel más elevado les irán bien los luchadores grandotes, mientras que los más experimentados pueden optar por los verdaderos desafíos: el dominante Akira Yuki y el mejor del juego, el mismísimo Drunken Master, Shun Di.

También tenemos buenas noticias para los fans de *Virtua Fighter* más intransigentes (o sea, aquellos que únicamente echan una partida a cualquiera de los títulos rivales con la sana intención de denostarlo y ensalzar las virtudes de su *beat'em-up* favorito): *VF4* es más fácil de jugar que su predecesor. Los nuevos movimientos añaden dimensiones por explorar a los personajes que ya existían, y los nuevos luchadores que Sega ha incluido no tienen nada que ver con lo que hayas podido hallar antes en la serie. No encontrarás hijos, hijas ni individuos con extraños lazos de sangre que actúen como sus predecesores en las entregas anteriores. Eso significa que hay novedades, es decir, elementos nuevos que explorar: no todos los títulos pertenecientes a sagas pueden decir lo mismo.

En cuanto a modos de juego, *VF4* incorpora, junto con los típicos Arcade, Versus y Entrenamiento, dos modos totalmente nuevos y originales que alargan considerablemente la vida del título. En el primero de ellos, jugaremos contra la CPU de forma indefinida. En función de nuestros resultados, iremos aumentando nuestro ránking y conseguiremos nuevos trajes y complementos para los luchadores. Existen cientos de complementos con

MALAS COSTUMBRES Vaya forma de tratar a una dama.

QUÉ ASTUTO La astucia de Akira es la clave de su poder.



¡ALLÁ VA! Los combos de Lau van a la velocidad de la luz.


NO TE METAS CONMIGO Vale la pena seguir su consejo.

los que podemos equipar a nuestros personajes; hacerse con todos puede llevar meses. En el modo AI podremos entrenar a nuestro luchador favorito para que pelee en cualquiera de los otros modos de juego.

En definitiva, Yu Susuki no nos ha defraudado. Al igual que sucede con prácticamente todos los juegos donde pone su ojo, *Virtua Fighter 4* es un gran título de lucha, con un apartado técnico impecable y cuya jugabilidad mantiene la calidad de la «denominación de origen» característica de una de las sagas de juegos de lucha más famosa del mundo. Pero como en última instanci eres tú quien tiene la palabra, la elección depende de hacia dónde se dirijan tus inclinaciones. Si prefieres un estilo más realista, sin explosiones ni movimientos imposibles, *Virtua Fighter 4* te gustará mucho. Si buscas un juego con un gran número de personajes y golpes y que ofrezca combates de mayor profundidad, tu mejor opción es *Tekken*. Y si, en cambio, lo que buscas en un juego de lucha es el puro espectáculo, lo más probable es que prefieras los frenéticos combates de *Dead Or Alive*.

La batalla por el trono de los juegos de lucha en PS2 ha comenzado: Sega ya ha mostrado sus cartas con este excelente *Virtua Fighter 4*. En próximos números de la revista sabremos cómo responde Namco al ataque de Sega.

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
El diseño de los personajes	El apartado sonoro no está a la altura del juego
Los nuevos modos Kumite y AI	No es excesivamente difícil ganar los combates
Escenarios espectaculares	Podría incluir más de 13 luchadores
La sencillez del sistema de control	

GRÁFICOS Son casi iguales a los de la versión recreativa	8
SONIDO Los efectos están bien. Las músicas son normalitas	7
DURABILIDAD Conseguir todos los complementos lleva meses	8

PUNTUACIÓN GLOBAL
***Virtua Fighter* mantiene el espíritu y la jugabilidad de la serie *VF*. Si te gustan los juegos de lucha y no eres incondicional de *Tekken*, la apuesta de Sega no te defraudará.**


8

VIRTUA FIGHTER: GUÍA BÁSICA

UN VISTAZO RÁPIDO POR LAS MÚLTIPLES FORMAS DE AGRESIÓN DE *VIRTUA FIGHTER 4*

Virtua Fighter es el juego original en 3D, y aunque se han hecho algunos ajustes al sistema y ha sido refinado y ampliado, la esencia sigue siendo la misma. En un nivel muy básico, *Virtua Fighter* es similar a *Tekken*, pero en realidad resulta bastante diferente cuando te metes en las ocultas profundidades del juego.

COMBINACIONES



Normalmente son puñetazos seguidos de patadas. Las órdenes se dan al estilo de la vieja técnica *dial a combo* de *Tekken*. Los hermanos Bryant son los maestros indiscutibles de este tipo de técnica, y Jacky (en la imagen) representa el peligro más letal.

DERRIBOS



Los derribos están constituidos por una serie de técnicas muy similares a las de *Tekken*. Pulsar puñetazo y patada juntos con los botones direccionales genera diferentes derribos para cada personaje. Jeffry McWild (en la imagen) es experto en el asunto.

REVESES



El revés consiste en interceptar un ataque del oponente y usarlo en su contra. Luchadores como Aoi (en la imagen) y Akira tienen el potencial de devolver prácticamente cualquier ataque dirigido a ellos. Otros, sin embargo, sólo pueden devolver ataques recibidos a una cierta altura.

ATAQUES EN CADENA



Se trata de una versión mucho más complicada del combo básico. Los ataques múltiples encadenados son la especialidad de Akira Yuki. Resultan muy difíciles de realizar y están reservados para los maestros de *Virtua Fighter*, que pueden adaptarse con precisión milimétrica al ritmo del juego.

AL SUELO



¿Has derribado a tu oponente? Pues pégale una soberana paliza mientras está indefenso. Muchos luchadores tienen dos ataques: uno requiere que pegues un salto y aterrices sobre tu rival, y otro consiste en darle puñetazos o patadas cuando esté boca abajo (más rápido pero menos potente).

MUNDIAL FIFA 2002

EA SPORTS SE SUBE AL CARRO DEL MUNDIAL CON UNA NUEVA EDICIÓN DE SU SERIE *FIFA*

GÉNERO	FÚTBOL
JUGADORES	1-8 MULTITAP
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	EA
PRECIO	65,95 EUROS
DESARROLLADOR	EA SPORTS
EDAD	0+

A estas alturas, si es que no has estado durante los últimos meses en una isla desierta, ya te habrás enterado de que este verano toca mundial de fútbol. ¿Cómo pasa el tiempo, verdad? Pues sí, ya han transcurrido cuatro años desde el último mundial de Francia. Y, como era de esperar, los de EA no han desaprovechado la oportunidad de hacerse con la licencia oficial y sacar otra versión de su *FIFA*. Estos chicos no se pierden ni una.

Cuando sólo han pasado seis meses desde el lanzamiento de *FIFA 2002*, lo primero que se te viene a la cabeza al ver por primera vez este *Mundial FIFA 2002* es que los programadores de EA Sports han querido aprovechar el *boom* mundialístico sacando una versión casi igual que su anterior juego, pero centrada exclusivamente en el mundial de Corea y Japón. Esta opinión, sin embargo, puede que cambie cuando empieces a jugar. Lo cierto es que EA Sports ha trabajado duro durante estos meses para mejorar, si cabe, casi todos los apartados de su *FIFA 2002*.

Mundial FIFA 2002, al contar con la licencia oficial del mundial, ofrece todas las selecciones nacionales clasificadas, con su indumentaria y sus plantillas perfectamente actualizadas, junto con el calendario real, mascotas y estadios donde se disputarán los partidos. Vamos, que dispone de todo lo necesario para que puedas vivir el mundial al completo desde el salón de tu casa. ¿Que quieres ver a España como campeona del mundo? Pues ya sabes, la manera mas fácil de conseguirlo (si recordamos los últimos partidos de la selección, quizá la única) consiste en hacerte con el nuevo juego de EA.

JUGADORES MEJORES QUE LOS DE VERDAD

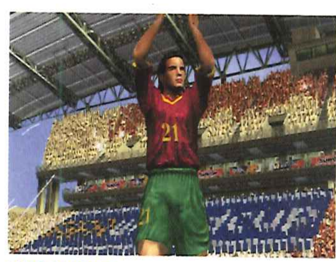
Técnicamente, y siguiendo la línea a la que nos tiene acostrumbados EA, el juego consigue superarse a sí mismo. Como siempre, los jugadores presentan la misma cara que su *alter ego* real. Esta vez, sin embargo, EA Sports se lo ha currado de verdad y ha logrado una similitud asombrosa entre los jugadores reales y los del juego. Estos últimos no sólo tienen la misma cara, sino que incluso imitan los movimientos de su otro yo. Además, los partidos logran transmitir el ambiente de los enfrentamientos de un mun-



LA OTRA CARA DEL MUNDIAL EA Sports ha logrado reproducir el ambiente de un partido del mundial.



LA SALSA DEL FÚTBOL Las celebraciones de los goles son de lo más variadas y espectaculares.



PASES AL HUECO Una línea discontinua te indica los desmarques de tus delanteros.



LAS FALTAS Las cosas se le complican a Mendieta. En *Mundial FIFA 2002* los jugadores de la barrera saltan.

RAÚL CELEBRANDO UN GOL Esperamos poder ver esta imagen el próximo verano.

¡GOOOL! Las ocasiones de gol son frecuentes, pero los porteros paran la mayoría.

dial: gradas llenas a rebosar de público, banderas ondeantes, mosaicos gigantes, etc. Antes de empezar los partidos, hay efectos de luces láser sobre el terreno de juego, lanzamiento de confetti, etc. Y todo ello, amenizado con la música de la orquesta filarmónica de Vancouver, que consigue resaltar lo épico de los partidos de un mundial.

DE FIFA A FIFA Y PASO PORQUE ME TOCA

En cuanto a la forma de juego, ésta es muy parecida a la de *FIFA 2002*. Se mantiene el sistema de pases, sensiblemente optimizado, que se incorporó en el último *FIFA* y que fue uno de sus aciertos más grandes. Con él puedes medir la potencia de los pases mediante una barra. Así, es posible realizar pases al espacio y aprovechar los desmarques de tus jugadores, lo que proporciona una mayor profundidad y realismo a tu juego. Pero no creas que todo se mantiene igual. *Mundial FIFA 2002* incorpora novedades en el control, como el nuevo sistema de juego aéreo, en el que la precisión en el salto es más importante (te costará un poco hacerte con él), nuevos *dribblings* y modos de parar el balón más reales. También puedes controlar la barrera en el lanzamiento de faltas peligrosas, bien sea moviéndola lateralmente, bien haciendo que los jugadores salten para intentar cortar el lanzamiento.

Sin embargo, también hay que decir que el gran número de modos de juego, torneos y campeonatos que había en *FIFA 2002* ha desaparecido, lo que acorta sensiblemente la vida del título. El nuevo *FIFA* es el juego oficial del mundial de Corea y Japón, y como tal se centra exclusivamente en este evento. Todas las ligas nacionales y competiciones de clubes han desaparecido, y sólo están disponibles los modos Partido rápido, Campeonato y unos extras que abarcan desde el *making off* del juego hasta los distintos elementos que rodean un mundial. Este gran *handicap* se ve un poco suavizado por el hecho de que las opciones tácticas, de configuración del juego y de cámaras sí se han mantenido intactas, y son quizá las más completas que puedes encontrar en un título de fútbol.

MUNDIAL FIFA 2002 CONSIGUE SUPERAR EN TODOS LOS APARTADOS TÉCNICOS A _FIFA 2002_

En definitiva, *Mundial FIFA 2002* consigue superar en todos y cada uno los apartados técnicos a *FIFA 2002*, de manera que si no has adquirido aún este último y buscas un buen juego futbolero, no te defraudará. Eso sí, ten en cuenta que, en cuanto a modos de juego disponibles, el anterior *FIFA* resulta muy superior. Si por el contrario ya tienes el *FIFA 2002*, seguramente las novedades que encuentres en la nueva edición no te parezcan suficientes para justificar su compra, ya que no hay ningún aspecto verdaderamente revolucionario respecto al último juego de la serie. Quizá en el *FIFA 2003* EA Sports logre sorprendernos de nuevo.

PSM



CÁMARAS Y MÁS CÁMARAS Ni las teles tienen el número de cámaras de este juego.

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Licencia oficial del mundial	Desaparición de los clubes
Sistema de pases	Menos modos de juego
Modelado de los jugadores	Pocas novedades en el sistema de juego
Ambientación de los partidos	

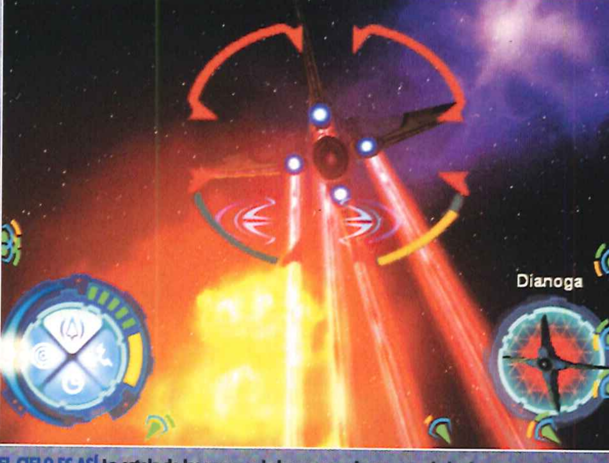
GRÁFICOS EA Sports consigue superarse una vez más	8
SONIDO Apartado muy cuidado. Comentarios geniales	8
DURABILIDAD Inferior a *FIFA 2002* por la falta de clubes	6

PUNTUACIÓN GLOBAL
***Mundial FIFA 2002* es sensiblemente mejor que *FIFA 2002*, pero la falta de las opciones y modos de juego característicos de los *FIFA* hará que muchos sigamos prefiriendo este último.**





REPARTO No te pierdas los buzones de las estaciones espaciales.



EL CIELO ES ASÍ La estela de las naves y de las armas relucen como lo harían en un universo real.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

EL *EPISODIO II* LLEGA A LA PS2 MIENTRAS LOS CINÉFILOS GUARDAN COLA PARA ASISTIR AL ESTRENO EN LA PANTALLA GRANDE. QUE LA SUERTE LOS ACOMPAÑE.

GÉNERO	SHOOTER
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
PRECIO	62, 45 EUROS
DESARROLLADOR	LUCASARTS
EDAD	3+

EN EL DVD

- Explosiones pequeñas
- Explosiones medianas
- Explosiones grandes
- Explosiones supergrandes

Ser fan de algo es maravilloso. Todo lo ves bien; la marca de tus sueños jamás se equivoca. Los incondicionales de Miguel Ríos insisten en comprar todos sus discos, ajenos al concepto de caducidad. Del mismo modo, los que se pirran por *Star Wars* rastrean cualquier novedad sobre la saga como jabalíes en busca de trufas. *Jedi Starfighter*, repleto de escenarios, vehículos y mil cosas más extraídas de *Episodio II*, cumple los requisitos necesarios para que todo aquel que ha invocado alguna vez la Fuerza con fines indefinidos lo convierta en objeto de culto. Estamos hablando de *Episodio II*, pero en videojuego, y antes de su estreno en los cines: ¡seguro que se trata del mejor juego de la historia! Pues, por desgracia, tenemos malas noticias.

UN DEPARTAMENTO DE MÁRKETING EN UNA GALAXIA MUY LEJANA

«¿Quiénes son esos pasmarotes?», vocifera Sergi, el abanderado de *Star Wars* en la Redacción, en cuanto ve que los personajes a los que debes guiar en *Jedi Starfighter* han sido creados especialmente para el juego. No aparecen en las películas, pilotan unas naves irreconocibles y a los fans, tradicionales como nadie, no les resultan familiares. Para un lego en el universo *Star Wars* es sólo una colección de personajes de extraños nombres, pero para los aficionados a la saga galáctica cualquier producto debe ceñirse estrictamente a la historia oficial, los parámetros temporales y los protocolos reconocibles. Un orificio nasal de más en Gungan basta para manifestarse por las calles.

Por fortuna, *Jedi Starfighter* mejora al pasar por el ojo escrutador de un auténtico experto: esa nave irreconocible es en realidad el nuevo Jedi Starfighter, que se convertirá en el juguete preferido por los niños próximamente gracias a su aparición estelar en la película. Por lo tanto, ya tenemos un eslabón que enlaza con la nueva historia de *Star Wars*. Pero mientras que el famoso personaje Nym de *Starfighter I* ha irrumpido con éxito en el universo de los cómics con una saga en tres partes denominada *Crossbones*, el resto de la tripulación y las otras dos naves que puedes pilotar en los modos cooperativos para dos jugadores son inventados. Puede que en una reseña periodística de apenas diez líneas quede muy bien eso de decir «personajes creados *ex profeso* para el

STAR WARS
ESPECIAL EPISODIO II

¿SIENTES LA FUERZA? El indicador de la izquierda te muestra el poder de Fuerza.

FRITURA ESPACIAL Explosiones realmente cautivadoras.

EL JUEGO MEJORA AL PASAR POR EL OJO ESCRUTADOR DE UN EXPERTO

juego», pero, a la hora de la verdad, si no puedes controlar a Anakin, ni a Obi-Wan, ni tan siquiera a R2-D2, te llevas un chasco tremendo.

No hemos visto el film, así que no podemos hablar sobre la autenticidad de los escenarios, pero sí es cierto que dispone de tal cantidad de naves y emplazamientos nuevos que bastarían para ubicar varias películas, algo que quizá calme los ánimos después de la decepcionante lista de personajes. ¡Y además puedes pilotar un Jedi Starfighter!

CON EL MANDO A LAS ESTRELLAS

Gente con nombres estúpidos que va a sitios con nombres estúpidos para rescatar a más individuos con nombres aún más estúpidos. Así es *Star Wars*. Pero *Jedi Starfighter* va más allá. Mace Windu ha enviado a Adi Gallia al sistema Karthakk. Tú eres Adi, el nuevo Starfighter es tu vehículo, y el lugar del nombre estúpido, tu destino. A sabiendas de que la acción transcurre en el universo de *Episodio II*, lo más probable es que en menos que canta un gallo te hayas precipitado contra las tropas del capitán Toth. La batalla está asegurada. De momento, es casi idéntico a *Star Wars: Starfighter*, título lanzado hace apenas un año. ¿En qué se diferenciará y por qué será mejor, pues?

Fácil de responder: apenas hay diferencias y las mejoras son meramente estéticas. Los juegos de batallas espaciales siempre dan lo mismo, y *Jedi Starfighter* no es una excepción. Tienes dos opciones: misiones en el espacio y misiones en un planeta. En las misiones espaciales debes volar y disparar contra muchas cosas, y en las planetarias has de abrirte camino entre objetivos de tierra y cazas aéreos. Lo típico de los *shooters* espaciales tridimensionales basados en misiones.

Más que una secuela, parece una remezcla del *Starfighter* original; da la sensación de que lo único que han hecho es compilar una serie de niveles inconexos que no se usaron la primera vez. Y no lo decimos por criticar el juego. Las opciones de que dispones al inicio de cada misión dan una idea de la novedad más importante: puedes elegir entre los modos fácil, medio, difícil y cooperativo. El modo cooperativo permite gozar de excelentes partidas a dos bandas con la pantalla partida; es

ABRE TU MENTE

ACCEDE AL MOGOLLÓN DE EXTRAS DE *JEDI STARFIGHTER*

Jedi Starfighter ofrece un sector extra en el que aparecen un montón de secretos y más cosas por descubrir. Entre las naves adicionales que puedes localizar y destruir tienes Starfighters avanzados, cazas Tie, bombarderos de la República e incluso X-Wings (para pilotarlas, completa los objetivos adicionales del juego). También hallarás otros regalos, como misiones para uno y dos jugadores adicionales (en la imagen, modo supervivencia para un jugador), bocetos originales, escenas del film, fotos del equipo, comentarios de los desarrolladores y viñetas del cómic. Eso sí, para disfrutar de tantas maravillas, tendrás que ser muy bueno.



TRABAJEMOS JUNTOS

LAS MISIONES COOPERATIVAS ENTRE COLEGAS POTENCIAN LA EXPERIENCIA JEDI A DOS BANDAS

Puedes acceder a las misiones normales del juego en el modo cooperativo si te apetece competir contra un compañero de celda a lo largo de las 20 misiones iniciales. ¿Podéis disparar uno contra otro? Sí, pero la misión se acabó si te cargas al colega. Las nuevas misiones competitivas sólo están disponibles a modo de extras. Asimismo, descubrirás naves nuevas, y al Jedi Starfighter lo acompañarán el Zoomer y el Freefall, ambas de nueva creación. En el modo para un jugador también puedes hacerte con ellas.



NO ES JUSTO Jugador 1: Starfighter. Jugador 2: Algo diferente.



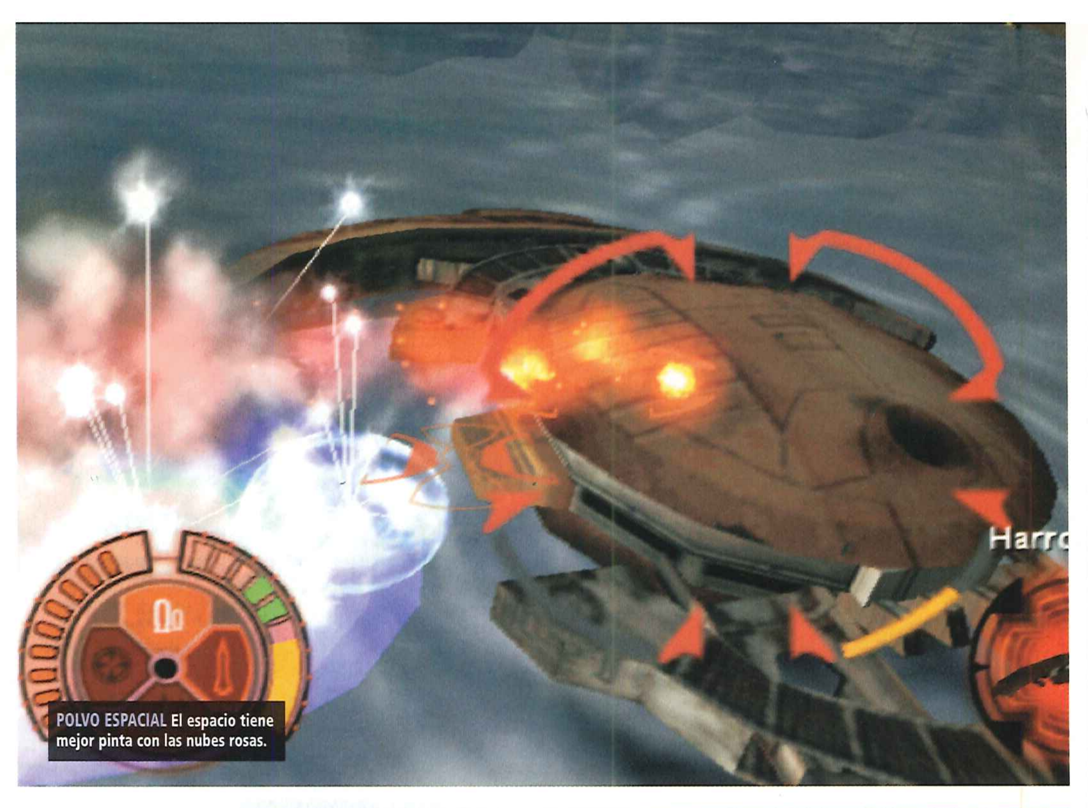
NO, ÉSE SOY YO El fuego amigo puede destruir a tu cooperante.



UNO MENOS Entre dos, las misiones son más fáciles.



DEMASIADO PELIGROSO El jugador 2 se rebota, y mucho.



POLVO ESPACIAL El espacio tiene mejor pinta con las nubes rosas.



ATACA CON UN ARMA LETAL No hay nada mejor que una descarga completa en plena retaguardia.

LAS MISIONES, PLANETAS Y VEHÍCULOS SON IDÉNTICOS A LOS DEL JUEGO DEL AÑO PASADO

rápido, bastante nítido e ideal para dos incondicionales de *Star Wars* con ganas de poner a prueba a sus pilotos en un juego de fantasía.

CONTACTA CON PILOTOS COMO TÚ

La banda sonora, de corte clásico, es una delicia, y las voces de fondo resultan tan buenas que los arreglos orquestales quedan en un segundo plano. «¡Transporta esto!», chilla tu hombre con sorna al tiempo que despacha a un crucero de transporte de la Federación de Comercio. De hecho, podría afirmarse, sin base científica alguna, que nos encontramos ante el juego para PS2 con más intervenciones radiadas de la historia: no cierran la boca ni bajo el agua. Oirás peticiones de ayuda o consejo cuando aparezcan enemigos, las críticas de otros pilotos a los que no convencen tus habilidades de Jedi aficionado... En diez minutos de partida oirás más cháchara intrascendente que en una entrevista de Parada a Joselito.

«Dispara a la vez que yo», dice tu entrenador. «Haz esto», vocifera alguien. «Ve a tal sitio», comenta su amigo. «No, por ahí no, por allá», sigue la retahíla. Siempre encontrarás a alguien dispuesto a entablar conversación. «¡Necesito que me cubran aquí!», chilla tu piloto, reclamando ayuda de algún compañero de escuadrón durante una batalla de armas tomar.

¿Te suena eso de «compañero de escuadrón»? Si pulsas L1 aparecerá un menú de navegación que te permite dar órdenes a los compañeros Jedi que se encuentren cerca. Haz que ataquen tu objetivo si necesitas ayuda, o bien pídeles que te cubran y defiendan tu escapada por entre las estrellas. El problema es que estos hombres de apoyo son bastante ineptos, y pocas veces sirven de gran ayuda.

«Despeja tu mente y selecciona el poder que prefieras utilizar»: así reza la instrucción del modo de entrenamiento que permite que actives tus poderes de Fuerza. Eso significa que debes usar la cruceta para rotar entre los cuatro poderes de Fuerza que aparecen destacados en el visor circular de la parte inferior izquierda de la pantalla. A continuación, pulsa Círculo para disparar. Dispones de un ataque de Fuerza más o menos cada 30 segundos; el mejor de todos es el escudo. Si calculas mal su utilización, sólo te servirá de deflector de rayos láser normales, pero si te muestras preciso, conseguirás reflejar el rayo y devolver sus efectos nocivos al enemigo, lo que aporta un toque táctico a los combates espaciales. El resto de armas de Fuerza no son más que ataques especiales como los de toda la vida (quizá un poco más espectaculares).

Y poco más puede destacarse de este título. Tanto los niveles como las naves parecen dibuja-



VISTAS AL MAR Los niveles planetarios son bonitos, pero presentan fallos.



VEAMOS QUÉ HAY AHÍ FUERA Seguro que no es nada bueno.



BANDIDOS GALÁCTICOS Con tanto rayo, así está la capa de ozono.



SISTEMA DE ASALTOS PLANETARIOS Los fondos, a veces, están muy bien.



NO ME CORTES EL ROLLO Los ataques enemigos son peligrosos.

dos con los mismos colores pastel de tonos apagados que en *Starfighter I*, y las misiones, los planetas y los vehículos son casi idénticos a los del juego del año pasado. Vista y masacrada una estación espacial de las grandes, vistas y masacradas todas.

MASTERS DEL UNIVERSO

Las misiones en el espacio tienen buena pinta, ya que la PS2 es más que capaz de hacer frente a estrellas, estaciones espaciales y las tradicionales naves de la Federación de Comercio con mucho oficio. Pero en los planetas la cosa no pinta tan bien, ya que la proporción de cuadros en tierra firme es bastante pobre, hecho que redunda en evidentes carencias gráficas. De vuelta en el espacio, la misión 3 implica prestar atención especial al asunto de la protección: debes destruir las torretas de una estación espacial y volver a toda pastilla para proteger al delicado Liberator de los ataques enemigos. Si machacas las torretas de la gran nave gozarás del tiempo necesario para apreciar los detalles, pero también saldrán a la luz los impepinables fallos que aparecen en todos los *shooters* espaciales. La verdad es que no resulta divertido tener que girar constantemente mientras intentas apuntar a un icono diminuto en la distancia, pero en los juegos de batallas espaciales en 3D siempre ha sido así y, por lo que parece, siempre lo será.

En muchas ocasiones chocarás contra algo sin saber qué pasa en pantalla y acabarás dando vueltas como una peonza y disparando al azar contra toda flecha roja que indique la proximidad de un enemigo. Menos mal que *Jedi Starfighter* no es pródigo en este tipo de batallas, pues gran parte de las misiones conlleva tareas más complicadas y exigentes. Lo mejor es jugar cuando puedas atacar los diferentes objetivos de tierra, si bien los gráficos no son tan perfectos en estas ocasiones. Pero así son las cosas: el juego te da una de cal y otra de arena.

En conclusión, la experiencia de *Jedi Starfighter* gira en torno a la calidad de cada uno de los niveles. Si te metes en uno de los malos, en el que lo único que debes hacer es disparar contra objetivos distantes, te aburrirás hasta el punto de preferir la cháchara de Ana Rosa Quintana. Pero si te aventuras con uno de los asaltos planetarios, descubrirás por qué hay gente que se pirra de verdad por *Star Wars*. En resumidas cuentas, y gracias a que las batallas de calidad son mayoría, *Jedi Starfighter* nos gusta bastante, a pesar de parecerse demasiado a la entrega del año pasado.

PSM

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
20 misiones enormes	Fallos gráficos en ocasiones
Modos cooperativos de primera	Muy parecido al del año pasado
Episodio II en tu consola	Batallas espaciales no muy buenas
Más nítido que *Starfighter I*	Personajes inventados

GRÁFICOS Sólidos, pero salpicados de fallos garrafales	7
SONIDO Parloteos constantes. Música alucinante	9
DURABILIDAD 20 misiones, secretos por descubrir. No está mal	7

PUNTUACIÓN GLOBAL
Esencial para los fans de *Star Wars* y recomendable para el resto, gracias, sobre todo, a la acción sin límites. No es el mejor juego de la saga, pero pocos *shooters* espaciales de mejor factura vas a encontrar. **7**





STAR WARS RACER REVENGE

LAS CARRERAS DE CÁPSULAS FUERON UNA DE LAS POCAS COSAS BUENAS DEL *EPISODIO I*: MATERIAL PERFECTO PARA VIDEOJUEGOS. VEAMOS QUÉ DAN DE SÍ EN PS2...

GÉNERO	CARRERAS
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
PRECIO	62,45 EUROS
DESARROLLADOR	RAINBOW STUDIOS
EDAD	3+

EN EL DVD

- Acción en las carreras más emocionantes: las últimas
- Batalla de dos jugadores
- Imágenes de la clásica Boonta Eve

¿A qué viene eso de «revenge» en este título? No, no es la venganza contra *Star Wars Super Bombad Racing*, aquella atrocidad de carreras que alguien vomitó sobre la PS2 el año pasado. La única venganza para ese atentado contra los videojuegos consistiría en la gasificación pública de Jar Jar Binks. Pero no; la revancha de este título proviene de lo que sucedió en una consola muy lejana: la Sega Dreamcast. A lo mejor también has visto la versión del primer *Racer* que salió en una máquina recreativa con dos periféricos de conducción.

Los *sticks* analógicos del Dual Shock cumplen de modo admirable la misión de acelerar por separado cada uno de los propulsores de la nave. Por suerte para los padres de familia que quieran probar el juego, que normalmente son gente propensa a frustrarse y embriagarse con rapidez, el sistema de control estándar es mucho más sencillo. Además, en este caso pensamos que es una buena idea usar los controles estándar en los juegos de carreras (X para acelerar, Cuadrado para frenar y *stick* izquierdo para virar), porque *Racer Revenge* ya es suficientemente difícil por sí solo como para intentar hacer virguerías con el mando. La partida de un jugador se pone muy complicada a mitad de camino –en el Pod Racer Open, el segundo de los tres campeonatos–; para la mayoría de los jugadores, la dificultad de la carrera bastará y sobrará.

No es que nos parezcan mal los controles: sólo estamos resaltando que en este juego hay desafíos tanto para el fanático de *Star Wars* como para el jugador experto en carreras. Los desarrolladores ya se ganaron nuestra confianza gracias a su futurista *ATV Off-Road Fury*, pese a que también son autores del ligeramente decepcionante *Splashdown*. Está claro que Rainbow Studios entiende que el gigantismo es una virtud en el diseño de circuitos y sabe cómo crear grandes sorpresas para los corredores. Obviamente, en un juego de carreras como éste lo primero que querrás hacer por pura diversión es saltar por un precipicio y sobrevivir. O explotar y morir. Lo que sea, siempre que se produzca a una velocidad vertiginosa y con unos vaivenes que den mareos. Y sí, *Racer Revenge* te ofrece esos gloriosos momentos.

LOS GUARROS DE LAS GALAXIAS

Las pistas están ubicadas en diversos mundos del universo de *Star Wars*, como Tatooine y Mon Calamari. Para aquellos de vosotros que no alcancéis el grado de fanatismo que implica asistir al estreno de *Episodio I* vestidos de Chewbacca en pleno mes de agosto, diremos que estos planetas significan «desierto» y «jungla»; además, hay otros con paisajes acuáticos y volcánicos. La mayoría muestra una remarcable



DARTH PUNK Éste es Anakin tal y como sale en *Episodio II*.

CORTINAS DE HUMO Los efectos de partículas son destacables.



ESPINACA VOLADORA Desconfía siempre de quien conduzca un vehículo verde.



COMBINACIÓN EXPLOSIVA Miles de caballos de potencia y casi ninguna visibilidad. Pruébalo, valiente.



UN BOSQUE ANIMADO Los niveles de la jungla no funcionan tan bien como el resto.

atención por el detalle e incluye elementos como el enorme vehículo de las arenas de Tatooine; es perfectamente posible recorrer volando esos larguísimos circuitos. Los escenarios proporcionan lugares adecuados para que te desembaraces de los contrincantes que vengan siguiéndote, como las paredes de algunos circuitos (que parecen pensadas expresamente para ello), aunque tus rivales intentarán que sea tu cara la que se incruste contra los ladrillos. Jamás subestimes la mala leche de la chusma galáctica contra la que compites.

AGÜITA BENDITA

Menos funcional pero mucho más impresionante que las paredes es el agua del escenario Grand Reefs. Resulta asombrosamente realista y el reflejo del cielo alienígena la tiñe de un color sorprendente. No verás las salpicaduras de *Splashdown* porque no la tocarás en ningún momento, pero aun así provoca admiración. La variedad visual de circuitos como éste también hace que sean más fáciles de aprender, algo que siempre se agradece. Y, por supuesto, para ver lo impresionantes que son sólo tienes que echar un vistazo en tu PS2 al DVD de nuestra revista.

Aprender bien el recorrido de los circuitos resulta de vital importancia. Tienes pocas probabilidades de ganar a la primera. Cada uno de ellos es un conglomerado laberíntico de rutas alternativas y sorpresas peligrosas que tendrás que observar y memorizar bien antes de sacar el mejor tiempo en una vuelta. Para empezar, no sabrás cuál de los caminos es el más rápido hasta que los hayas probado todos y los puedas comparar. Los demás pilotos normalmente te seguirán, aunque siempre se separarán los suficientes corredores como para que puedas ver por dónde van.

En general, es un placer descubrir las trampas y los atajos de cada circuito porque están llenos de rocas que te detendrán, con saltos y curvas muy cerradas, aunque no todos son igual de buenos. Para ser exactos, las carreras de la jungla son bastante mediocres y sus sectores no se reconocen tan fácilmente como los de otras pistas, hasta el punto de que esta carrera se convierte en un amasijo de curvas fácilmente confundibles. También es la menos vistosa, con sus aburridos paisajes de hierba; sus cuestas y desniveles presentan un efecto durante la carrera que en más de una ocasión provocan la incredulidad del jugador.

CADA CIRCUITO ES UNA AMALGAMA LABERÍNTICA DE RUTAS Y SORPRESAS PELIGROSAS

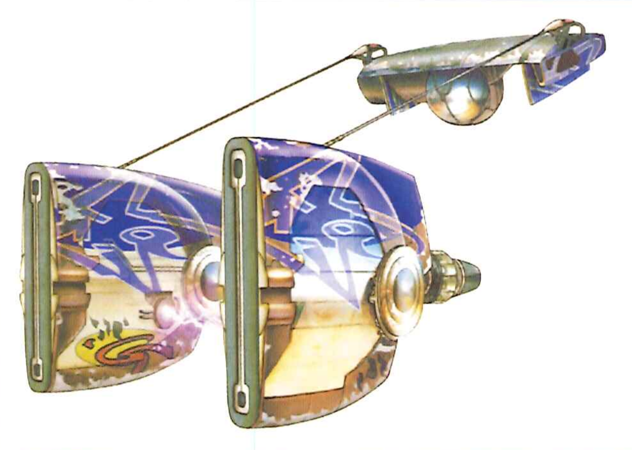
«NO TENGO LAS PIEZAS, TRONCO»

¿LE COMPRARÍAS UN BÓLIDO DE SEGUNDA MANO A ESTE BICHO?



El garaje de Watto es una parte importante del juego, y no sólo para que puedas admirar lo bien modelado que está: estas actualizaciones afectan de verdad a tus resultados. Tienes un poder adquisitivo limitado y, si bien es tentador gastarlo todo en velocidad punta y aceleración, no resulta prudente: serías muy vulnerable a los ataques e incapaz de autorrepararte rápido. Como tus agresivos competidores están absolutamente decididos a buscar el contacto físico, tienes pocas posibilidades de evitar los daños.

Además, si ignoras las mejoras en refrigeración limitarás tus aceleraciones porque las temperaturas excesivas dañan el motor hasta destruirlo (y entonces explotará y morirás). Más refrigeración significa acelerones más prolongados, aunque éstos serán inútiles sin una velocidad punta decente. Un buen equilibrio entre todos estos factores es la diferencia entre la victoria y la muerte. Y entre la alegría y un controlador estrellado contra la pared.



WIPEOUT IN-FUSIÓN Es un juego de carreras de naves normalito, sólo que con *Star Wars*.



DIRECCIÓN ASISTIDA Es el nuevo modelo de Seat, con un diseño un poco agresivo.



QUIÉN SABE DÓNDE La mejor vista de la nave es la peor para ver el circuito.



UNA LÁGRIMA CAYÓ EN LA ARENA Estás a punto de entender qué significa «morder el polvo».

COMPAÑERISMO

Con todo, apenas tienes tiempo para contemplar el entorno porque tus contrincantes se toman muy en serio la tarea de echarte de la carrera, hasta el extremo de que preferirán estrellarse y explotar contigo antes que adelantarte. En cierto sentido esto es divertido porque evita el carrerismo que aqueja a juegos como *GT3*, en el que te limitas a correr la distancia en un duelo contra el tedio y contra tus deseos de levantarte y salir a dar un paseo. Por otra parte, sin embargo, esta agresividad resulta bastante molesta. Si te quedas atrapado en medio del pelotón casi no podrás moverte; los demás vehículos te obligarán a seguir rutas que muchas veces no desearás tomar y a chocar contra todas las rocas del camino. Tu cápsula puede verse al borde de la extinción en cuestión de media vuelta, y tendrás que aguantar una alarma de daños muy molesta que no podrás desactivar.

LA TENAZ AGRESIVIDAD DE LOS OTROS PILOTOS INDUCE A PENSAR QUE USAN LA FUERZA...



Por suerte, puedes reparar los desperfectos mientras vuelas, o sea que puedes volver a la competición si logras evitar meterte en problemas durante un rato. No obstante, hasta esto resulta difícil, ya que algunos de tus rivales parecen tan consagrados a borrarte del mapa que incluso irán más lentos para aplastarte si te descuelgas del pelotón. El botón de turbo no sirve de gran cosa cuando tienes a uno al lado, y librarte de ellos es igual de fácil que darle esquinazo a tu sombra en pleno mediodía. Cuanto más precaria sea tu barra de vida, mayor será el número de rivales ansiosos por enviarte al limbo, así que prepárate para el infortunio. La otra cara de la moneda es que si dejas tú a otros fuera de combate, Watto te pagará incentivos en metálico; por lo tanto, borra esa expresión de víctima de tu cara porque tú harás lo mismo contra ellos. Esto constituye una buena razón para que te dediques a la selección natural darwiniana en lugar de ponerte en cabeza hasta que termine la competición. Muchas veces resulta divertido, si bien la tenacidad de estos extraterrestres resulta fastidiosa en ocasiones. A lo mejor están usando la Fuerza. Maldita escoria rebelde...

La única forma de aprovechar al máximo las batallas en competición consiste en actualizar bien tu cápsula (consulta el recuadro incluido en este artículo). Pero por mucho que aciertes en esta tarea, te va a costar vencer en ese segundo campeonato porque en cierto punto no tendrás suficientes Trugats (la moneda con que te pagan) para poner tu cápsula al mismo nivel que las demás. Lo único bueno es que hay mucho espacio para mejorar tu rendimiento porque verás muchas casillas vacías en la parte derecha de tus indicadores estadísticos. Rellenarlos a tope tiene



VAYA CACHARRO Increíble: tus propios motores no te dejan ver.



CORNUDO Y ARRASTRAO Así son los caracoles del futuro: echan carreras y tienen láser.



EL ROBOT INVISIBLE Se le acabó el *spray* de invisibilidad cuando sólo le faltaban los pies por rociar.

MEJOR DE DOS EN DOS

¿QUÉ TAL ES *RACER REVENGE* EN MODO MULTIJUGADOR?

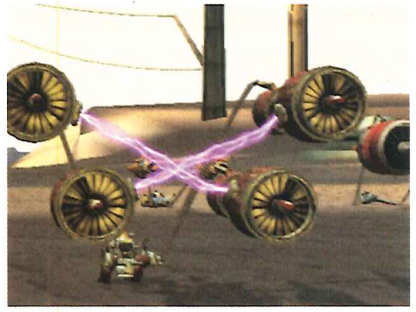
La respuesta corta es que está bien: ni más, ni menos. Hay una cantidad de niebla decepcionante, o sea que mejor que los dos sepáis bien dónde os metéis. En los niveles más complicados, muchos obstáculos aparecen en el último instante, y en multijugador los gráficos dejan de resultar vistosos y pasan a ser más bien poco impresionantes. Una oportunidad perdida para convertirse en un clásico de carreras multijugador...

Los pilotos manejados por la máquina hacen sorprendentemente impredecible el resultado de las carreras, pero *Racer Revenge* multijugador no tiene en ningún momento la jugabilidad instantánea de *ATV*. Por desgracia, habrá que seguir esperando el juego *Star Wars* multijugador perfecto.



MENUDA CLOACA Los escenarios tienen una calidad muy variable.

su dificultad, pero vale la pena. Por otro lado, no nos parece que la curva de dificultad del juego esté muy bien pensada, porque alcanza su mayor intensidad en la parte central. El principio resulta fácil porque permite que te familiarices con un bólido estándar; a mitad del juego, los demás son mucho mejores que tú, y hacia el final ya los has superado en la carrera tecnológica (incluso a Sebulba, tu enemigo declarado desde el principio). Este personaje –que, dicho sea de paso, en la película fue totalmente modelado por un animador español– ya no será un rival muy difícil para ti hacia el final del torneo.



TELETIENDA ¡Yo pedí todo un *jumbo*! ¿Dónde está el resto?

TODO ESTÁ EN LA MENTE

El gran espectáculo es la prueba Boonta Eve Classic, que era una de las dos únicas cosas buenas de todo el film (la otra, como muy bien sabes, era el duelo de sables láser de Darth Maul). Otro punto decepcionante de este título es lo poco que se tarda en llegar hasta aquí. Como sólo hay 13 carreras en el torneo de un jugador, todo se habrá acabado en dos o tres horas. A pesar de ello, el deseo de actualizar las naves que se desbloquean al terminar el juego por primera vez mantendrá enganchados a los aficionados de verdad a *La guerra de las galaxias*. Los otros extras, que se desbloquean al completar cada subserie del torneo, están bien, aunque no puede decirse que sean nada del otro mundo: galerías de imágenes artísticas, naves y planetas.

Resulta inevitable comparar este título con *WipEout*, aunque algunas de las diferencias entre ambos saltan a la vista. Los vehículos del juego de Psygnosis producen la sensación de estar flotando, mientras que los de *Racer*

EL DESEO DE ACTUALIZAR TODAS LAS NAVES TE MANTENDRÁ JUGANDO



MUCHOS ATAJOS Pero el camino principal no es muy amplio.

Revenge, no. Gráficamente, además, éste tampoco se acerca a la calidad de aquél, pero como mínimo *Racer* no te somete a la irritación que continuamente provoca ser alcanzado por armas que están fuera de la pantalla. Al menos, este título tiene la ventaja de ser *La guerra de las galaxias* e incluso posee detalles de *Episodio II* –como un Anakin adolescente– que le proporcionan un cierto atractivo, a pesar de sus defectos. No es el juego de *Star Wars* definitivo que quizá estabas esperando, pero seguro que te entretendrá durante unas horas. A nosotros nos parece que es mejor regalo que compra, así que ya puedes comenzar a probar los trucos telepáticos Jedi con tus familiares. Por cierto: si te funcionan, avísanos.

PSM

ALA CONSERVADORA No durarás mucho si tratas así tu nave: fíjate en la ausencia de barritas de vida en el motor derecho.

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Muchas pistas	Los oponentes se ceban en ti
Rápido y suave	Pistas de calidad irregular
Anakin tal y como es en el *E II*	Mucha niebla en pantalla partida
Dificultad considerable	Partida de 1 jugador breve

GRÁFICOS Bonitos, aunque algo decepcionantes	7
SONIDO Música auténtica pero esporádica; locutor decente	7
DURABILIDAD Breve para un jugador, no muy buena para dos	6

PUNTUACIÓN TOTAL 7

Racer Revenge es irregular. En algunos momentos resulta muy divertido, pero en otros es frustrante. Y antes de que llegues a una conclusión definitiva, se acaba.



ENTRE LA ESPADA Y LA ROCA Esa roca de ahí parece peligrosa. Ándate con cuidado.



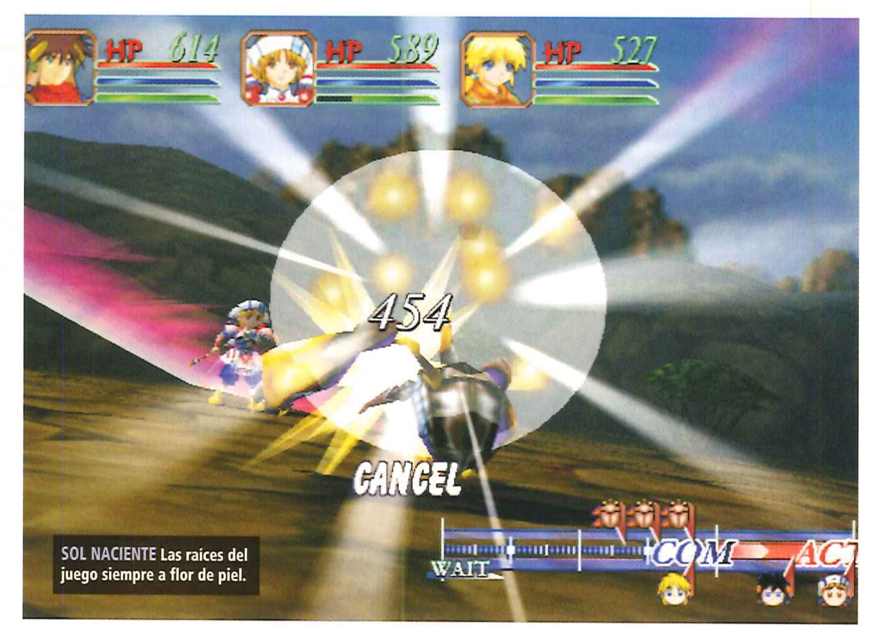
¿ERES DE CIENCIAS O DE LETRAS? Números y más números...



NO HAY TRUCO La selección de conjuros es impresionante.



RYUDO EL GUERRERO SIN NARIZ ¿Cómo puede oler el peligro sin tener fosas nasales?



SOL NACIENTE Las raíces del juego siempre a flor de piel.

GRANDIA 2

EL ORIGINAL DE PSONE PEDÍA UN SUCESOR, PERO QUIZÁ ESTA SECUELA LLEGUE TARDE Y SIN FUERZA PARA LLEVAR LA ANTORCHA

GENERO	ROL
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DSITRIBUIDOR	UBI SOFT
PRECIO	59,95 EUROS
DESARROLLADOR	GAME ARTS
EDAD	3+

A qué horas llega, ahora que la emoción del inminente *Final Fantasy X* es ya febril. La espera hasta el 1 de mayo sigue siendo muy larga para cualquier rolero. Pero por suerte aquí aterriza para salvarnos esta secuela de un afamado clásico. De hecho, es tan bueno que puede que te olvides de... ¿cómo se llamaba el otro juego? No encontrarás mejor sistema de combate en un juego de rol; si además te gustan los detalles y el color en tus aventuras, éste es tu juego.

MI QUERER COMIDA Los diálogos de Grandia son simples, algo raro en este género.

Si has jugado a muchos RPG, ya conocerás las situaciones estereotípicas. Los responsables de la trama de *Grandia 2* parece que las han estudiado a fondo. Llevas a Ryudo, el típico héroe mercenario adolescente cuya vida consiste en luchar y soltar chistes terribles. Ryudo se acerca a un pequeño pueblo cuyos habitantes viven aterridos por culpa de unos «monstruos» que salen por la noche. Si Ryudo pudiera hacerles el favorcillo de asustarlos... Durante el trayecto, el héroe para en las estaciones de Hechicera Tímida y Compañeros de Comedia, y llega hasta Combate con Jefe Final. Todo ello tiene muy buen aspecto, pero no esperes que *Grandia* te sorprenda tanto como, por ejemplo, *Shadow Hearts*.

LUCHANDO POR LA CREDIBILIDAD

Por otra parte, en *Grandia 2* los combates son muy originales y divertidos. Esto resulta reconfortante después de la ardua dinámica de muchos RPG recientes. Tu equipo no se pone en línea para luchar como si fuera un partido de fútbol, sino que busca la mejor posición, esquiva el fuego enemigo y hasta se queda sin aliento. Parece que la escaramuza sea aleatoria, pero en el fondo no lo es.

El sistema básico se centra en los Puntos de Iniciativa (PI), parecidos al Tiempo de Acción en Combate de la saga *Final Fantasy*. El personaje con la mayor barra de PI empieza a atacar. Pero el tiempo entre Orden y Acción es el que hay que planear mejor. Cuánto más fuerte es el ataque, más se tarda en descargarlo. En cambio, un corte rápido con la espada es casi instantáneo. Y la magia poderosa necesita que el lanzador pierda cierto tiempo invocando el conjuro.

Por supuesto, esto abre un amplio abanico de posibilidades tácticas, pero la clave está en los Críticos. Aunque un Crítico no es tan potente como el típico combo, reduce los PI del contrincante, con lo que demora su contraataque. Aún mejor, un Crítico entre la Orden y la Acción puede cancelar un ataque. Te acostumbrarás a buscar estos Críticos, sobre todo al luchar contra los jefes finales.

También es muy ameno gastar los puntos de experiencia y los tesoros conseguidos. Las opcio-



LA GRANDIA LUCHA Varios estilos, desde elfo a minotauro.



GRANDIA TURISMO ¿Por qué ir por tierra si puedes ir volando?



DIÁLOGO BESUGO No hay nada como «Una cena con vistas».



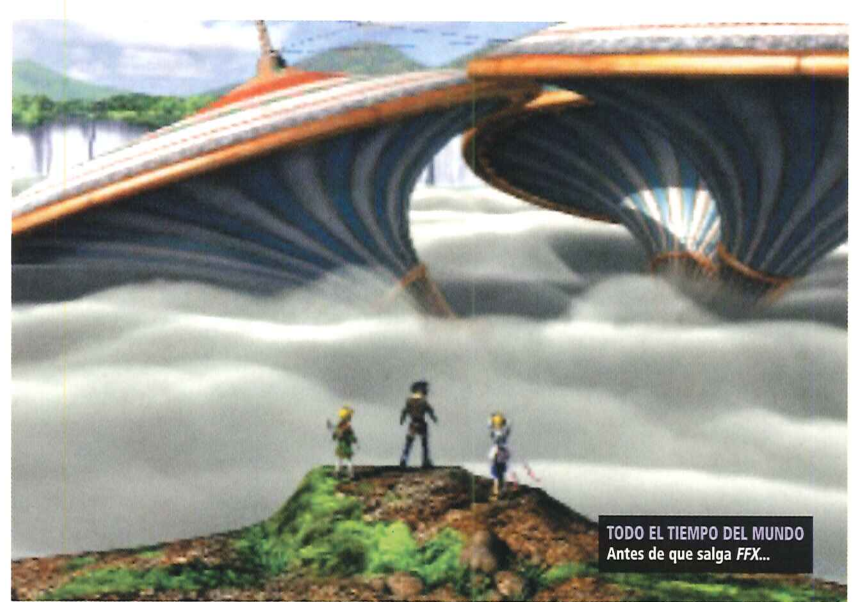
PASITO A PASITO El típico camino de piedras de los juegos de rol.

nes de desarrollo de personaje son de las más extensas que hayamos visto en un RPG, pero la vivaz presentación hace que te acostumbres muy rápido. Que todo el mundo, menos los roleros veteranos, se olvide de ello hasta más tarde. Un logrado tutorial te muestra paso a paso cómo aprender, cómo desarrollar técnicas y equilibrar el rendimiento del equipo. Resulta tan accesible que empezarás a jugar con las estadísticas tras cada combate. Este sistema hace que cada jugador plantee *Grandia 2* de forma diferente, pero con el mismo grado de diversión.

ESCONDIDO EN ALGUNA PARTE

El punto fuerte de *Grandia* siempre ha consistido en la utilización de 3D en tiempo real para recrear los distintos mundos. Antes de *Grandia* no había escenarios en 3D rotacionales en los RPG. Esta técnica permite brillantes aspectos de jugabilidad, que acertadamente se han mantenido en la secuela, y posibilita que los personajes examinen un lugar con una rotación horizontal de 360°. Descubrirás objetos escondidos y vías de escape que no te hubieras esperado.

El estilo visual resulta más simple que el de las animaciones de *Final Fantasy*, pero sin duda es mejor que ver a personajes de tamaño pulga pululando por escenarios estáticos. El estilo de *Grandia* te permite asimismo interaccionar con el paisaje, así que puedes recoger piedras o atravesar la vegetación para descubrir tesoros escondidos.



TODO EL TIEMPO DEL MUNDO Antes de que salga *FFX*...

LA GRAN PREGUNTA

QUIERES UN JUEGO DE ROL. ¿CUÁL? ESTA COMPARATIVA TE AYUDARÁ A DECIDIRLO





GRANDIA 2	FINAL FANTASY X
GRÁFICOS *Grandia 2* se creó para Dreamcast de Sega (tecnología y público potencial diferentes). Lo que funcionaba en ese sistema queda anticuado en PS2, y su estilo manga no es tan popular en Europa. Tiene partes impresionantes, pero es algo básico, más PSone que PS2.	**GRÁFICOS** Increíbles. Uno de los títulos más atractivos de PS2. Mezcla modelos de personajes muy detallados con escenas intermedias de films, todo bien combinado con los gráficos del juego. Sin tanta calidad como las partes de película, pero tan bien hechos que siempre gustan.
COMBATE Aquí *Grandia* da un paso valiente hacia terreno nuevo. Es imposible que *Final Fantasy* cambie el sistema básico con todo lo que lleva detrás. Si quieres ser original, busca en otra parte y, como leerás en este artículo, *Grandia* tiene un sistema de combate increíblemente emocionante y completo.	**COMBATE** Resultarán familiares. Las batallas aleatorias siguen siendo molestas (¡al menos en *Grandia* puedes ver y evitar a los monstruos!), pero los geniales gráficos y juegos de cámaras mejoran la visión de los combates. Está bien que los guardianes se unan a ti y aprendan más ataques, y su nueva inteligencia es genial.
HISTORIA Pese a ser más adulto que el original, con adolescentes en lugar de niños, la trama sigue siendo algo simplista. Se refiere a todos los enemigos como «monstruos» y las misiones son muy sencillas. Si te va el humor y algunas sorpresas, con *Grandia 2* te sentirás como en casa.	**HISTORIA** Otra serie de temas complejos alrededor de las historias de amor de los protas (buf), que desvelan los lazos que los unen a las fuerzas que controlan el mundo... pues vaya. Es lineal y ofrece poco incentivo para jugar más de una vez, aparte de perseguir todas las habilidades y objetos disponibles.

***GRANDIA 2* DELEITARÁ A MUCHOS JUGADORES DURANTE UN PERÍODO DE TIEMPO DECENTE**

Resulta difícil no recomendar *Grandia 2*, puesto que es, sin lugar a dudas, una experiencia realmente agradable y que deleitará a muchos jugadores durante un período de tiempo decente. Pero tampoco hay que deshacerse en alabanzas de este título cuando contamos con un catálogo tan extenso de juegos de PS2 imprescindibles ahí fuera. Además, tampoco puedes ignorar la presencia inminente del Papa de los juegos de rol, *Final Fantasy X*, que cuando llegue seguramente devolverá a la saga su trono. Olvidarse de esto en favor de *Grandia 2* sería una locura.

PSM

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Combates brillantes	Estilo tradicional
Ingeniosas y grandes mazmorras	Hay chistes sin gracia
Buen sistema de personajes	La trama es simplista
Aspecto encantador	Parece pasado de moda

GRÁFICOS Aspecto genial, aunque algo anticuado	7
SONIDO La típica selección de sonidos ambientales	6
DURABILIDAD Te encantará, aunque quizá sólo hasta *FFX*	7

PUNTUACIÓN GLOBAL 7
Perfecto para amantes de los juegos de rol de culto que llegan de Japón vía EE. UU. El resto de la humanidad se va a sumergir sin dudarlo en el extraordinario *Final Fantasy X*.

A POR ÉL Si te cargas a quien no debes, se acaba el juego.

DEUS EX: THE CONSPIRACY



DOS AÑOS DESPUÉS, LLEGA A PS2 UNO DE LOS GRANDES DE LA HISTORIA DEL PC. ¿CUMPLIRÁ LAS EXPECTATIVAS?

GÉNERO	AVENTURAS
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	PROEIN
PRECIO	59,95 EUROS
DESARROLLADOR	ION STORM
EDAD	15+

DEUX EX HA SALIDO A LA VENTA EN ESPAÑA **DOBLADO AL CASTELLANO**

Deus Ex suscitó un raudal de buenas críticas cuando apareció para PC en el 2000. Es innegable que la increíble libertad que otorgaba al jugador ha tenido un impacto enorme sobre el mundo de los videojuegos: ahora, «linealidad» es una palabrota. Pero ¿sigue siendo un título de primera línea dos años después? Y, sobre todo, ¿puede serlo en PS2?

Los desarrolladores de Ion Storm están decididos a conseguirlo, y eso que esta adaptación no es moco de pavo. Para empezar, hay un problema básico: los títulos de disparos en primera persona siempre serán diferentes sin la combinación de teclado y ratón porque parte de la dinámica de juego no funciona. Pese a ser una conversión hermosa, *Quake 3*, por ejemplo, pierde en la consola de Sony el esplendor de los tiroteos que decidían una partida en décimas de segundo. *Timesplitters*, en cambio, fue diseñado específicamente para el Dual Shock, y eso se nota: su modo multijugador sigue siendo el mejor con diferencia. Por suerte, *Deus Ex* no depende en exclusiva de tus reflejos. Hay batallas, por supuesto, pero la astucia es más importante que la habilidad para correr en círculos sin dejar de apuntar hacia el centro. Funciona.

MOTOR DE ÉPOCA

El sistema de cálculos físicos es casi centenario en años de ordenador –viene de *Unreal*, el viejo rival de *Half-Life*–, pero por extraño que sea esto influye positivamente en el resultado. De todas formas, nunca habría podido competir con *Q3*: sólo funciona a 30 imágenes por segundo, en lugar de los ideales 60. Hay algunos saltos desafortunados en las áreas grandes cuando se producen explosiones importantes; pero el hecho de que el juego sea muy bueno pese a que los gráficos resulten ligeramente decepcionantes da fe de su calidad. En PC

***HACKEA* LA CAJA** Desde aquí se manipula una cámara.



PUNTAZO DE VISTA Pagando puedes mejorar la puntería.






EL GRAN AZUL Los alrededores del hotel son un panorama.


TIRO AL PLATO Bueno, no: al malo de la película.



tampoco era la octava maravilla del mundo gráfico, pero aun así se llevó un montón de premios al mejor juego del año. En PS2, los personajes han sido remozados y sus movimientos faciales son mucho menos hilarantes: tienen tantos polígonos que las cifras espantan. También hay animaciones nuevas para las muertes; si abates a un guardia con un disparo de francotirador o si lo acuchillas por la espalda, el resultado es muy teatral.

Como probablemente ya sabes, el protagonista es un hombre biónico llamado JC Denton cuyas habilidades pueden perfeccionarse con la ayuda de actualizaciones robóticas. El mantenimiento de sus capacidades se vuelve cada vez más complejo en el juego, pero los controles se han simplificado bastante. Las pantallas de configuración se han convertido en iconos y se puede navegar con facilidad por un mar de opciones de equipamiento. Lo más molesto es el tiempo que se tarda en pasar la lista de objetos usando el «acceso directo» del juego. Puedes emplear el *pad* de direcciones para ojear los suministros sin necesidad de ver los iconos, pero al final se pierde mucho tiempo: como hay una cantidad increíble de cosas, se tarda mucho en verlo todo. Al final lo mejor es ir a los iconos para seleccionar las cosas.

UN FUTURO OSCURO

Aparte de la renovación de interfaz y gráficos, el juego sigue siendo el mismo. Los mapas resultarán familiares a los jugadores de la versión para PC, con unos pocos cambios cuya finalidad es la de adaptarse a la forma de hacer las cosas de la PS2. Algunas de las mayores áreas (como los terrenos que circundan la estatua de la Libertad) ya no son enormes, sino solamente grandes. Esto se traduce en más corredores con forma de zigzag y alguna sala extra; en general, las áreas del juego dan la impresión de ser igual de extensas que en PC. Si no conoces la versión original, lo que verás será un mundo complejo y detallado y unos enemigos armados hasta los dientes. Y tienen muchos.

La acción transcurre en el futuro y, por supuesto, todo es terrible. JC trabaja para Unatco, una organización antiterrorista que opera en un mundo infestado de plagas y corrupción. Pero nada es lo que parece... ni Unatco, ni la Muerte Gris, ni los cargamentos del antídoto Ambrosia que desaparecen, ni siquiera el universo tal y como lo ves. Los seguidores de *Expediente X* se sentirán cómodos con toda esta paranoia, que a lo largo del juego no hace sino aumentar. La historia es buena y atractiva, aunque no resulte muy novedosa. Lo que sí es original, sin embargo, es hasta qué punto puedes forjar el destino de tu personaje.

PUEDES ESCOGER QUÉ TIPO DE GUERRA QUIERES LIBRAR

En primer lugar, dispones de una capacidad limitada para transportar objetos, o sea que debes abandonar armas y provisiones perfectamente útiles. La mayoría de juegos de este tipo, en cambio, se limitan a darte herramientas de trabajo más potentes y te dejan en paz. En *Deus Ex* tienes que escoger cómo quieres pelear y con qué estilo deseas jugar tu partida. Armas como el lanzacohetes o el GEP son devastadoras, pero si te las llevas ambas para tu misión no podrás almacenar casi


FRÍO, FRÍO Las nuevas animaciones de muerte son de aúpa.



BAJA LA PISTOLA Y la mayoría de la gente se avendrá a charlar.



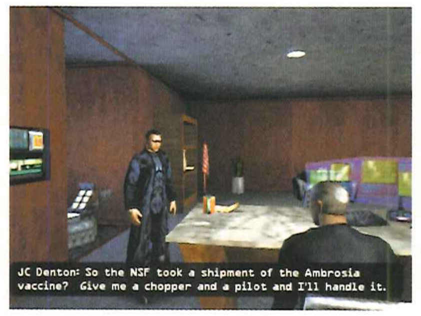
SE LLAMA TERRORIST Y tiene malas intenciones: mátalo.



ARDE SATANÁS El lanzallamas es lento, pero calienta.



PAREDÓN Acción estilo MGS sin secuencias de 10 minutos. Al fin.



DE TERTULIA Hay muchas conversaciones, pero no son pesadas.



INDUSTRIA NAVARRA Vaya robots hacen en Pamplona...



DOS TIPOS VULGARES ENCERRADOS Debe de ser *Gran Hermano*.



RECORTAR, NO ACORTAR

LOS PC TIENEN MÁS DE 100 TECLAS. LA PS2, 14 BOTONES. ¿ES *DEUS EX* DEMASIADO COMPLICADO PARA LA CONSOLA?

Para lo potencialmente complejo que es *Deus Ex*, resulta remarcable su facilidad de uso. Seleccionar y utilizar los objetos es sencillo gracias a los menús navegables que se manejan con dos botones. En ellos adquieres habilidades, mejoras tus poderes, seleccionas armas, y también pausas el juego. Cuando las cosas se ponen 11-S de pronto, va muy bien saltar a esta pantalla para ver tus opciones de vida y armas. El juego no resulta excesivamente fácil, pero como tu personaje puede soportar daños bastante considerables, el mayor problema será que puedes pasarte horas disfrutando del juego hasta el punto de olvidarte de guardar la partida.



nada más. Y puedes recoger muchas cosas: galletas, chocolate (no te lo comas), botiquines, bebidas, cuchillos, espadas, granadas, bastones, medicinas... mucho más de lo que necesitarás usar. Aunque puedes transportar algunas cosas más que en la versión PC, no puedes tenerlo todo. Y seguramente por eso es divertido.

Aquí no puedes escoger la mejor arma y cargarte a todos los enemigos con ella. Al principio tu puntería no es muy buena y el punto de mira tiembla escandalosamente. Además, las armas tienen retroceso y son poco precisas. Pero esto puede cambiar. Vas encontrando actualizaciones para mejorar los cargadores, la precisión, el rango, el retroceso, los silenciadores y el tiempo de recarga de casi todas las armas. También puedes añadir miras telescópicas. Las mejores actualizaciones, sin embargo, son las que puedes hacerte a ti mismo.

Si te gastas algo de dinero en entrenamiento, la diferencia será esencial. En cada categoría hay cuatro niveles –sin entrenamiento, entrenado, avanzado y master– y cada uno de ellos es más caro que el anterior. El aspecto que es preciso pulir de modo más evidente es tu habilidad con las armas, pero hay categorías separadas para rifles, pistolas, armas de baja tecnología (blancas y demás), armas pesadas y de demolición. Si quieres ser letal con el rifle de francotirador (y seguro que querrás), tendrás que dejar de invertir en otras áreas como el armamento pesado (con el que al principio tu torpeza es especialmente peligrosa). Puedes optar por convertirte en un asesino sigiloso y letal con el cuchillo. O en un francotirador mortífero. O en un incinerador de enemigos. O en un pacifista que abate a sus oponentes con dardos narcóticos y pistolas de rayos eléctricos no mortales. Incluso puede que quieras aprender a evitar las confrontaciones...

ESCAPE

Tus habilidades para *hackear* ordenadores, desactivar alarmas, abrir puertas, protegerte de peligros medioambientales, nadar y curar gente pueden mejorar también con actualizaciones; si lo haces, cambias el juego. Hay más de una forma de llegar a cada objetivo, y todos tienen protecciones distintas, que pueden estar basadas en guardias, robots, sistemas de vigilancia y alarmas o incluso en entornos inhabitables. Si mejoras tu destreza con los ordenadores, por ejemplo, puedes entrar con mayor rapidez en los sistemas informáticos y quedarte más tiempo en ellos

HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE Y te enteras de cada cosa...



EL ALEMÁN Le rescatas, pero no te lo agradece demasiado.

BARRIL DE PÓLVORA O de lo que sea, pero explota.

doblado al castellano

NO ERES BOMBERO Y ese tipo es una antorcha. ¡Corre!

antes de que te expulsen. Desde allí tendrás capacidad para manejar por control remoto puertas, cámaras de seguridad y torretas de vigilancia.

Pero no siempre te interesará desactivar estas cosas y abrir las puertas. También puedes usar las cámaras para reconocer el terreno, y sería una pena echar a perder esas torretas tan bien armadas cuando hay tantos guardias por ahí, ¿verdad? Además, leer el e-mail de los demás puede proporcionarte muchos datos de gran valía: resultan mucho más informativos que los papeles que encontrarás por ahí, aunque no son ni mucho menos tus únicas fuentes de información. Hay muchos documentos de texto escondidos en los escenarios del juego, muchos de los cuales sirven para dar relieve a este extraordinario mundo virtual. Incluso puede que su naturaleza intelectual te sirva para ampliar tus conocimientos si eres de los que gustan de aprender cosas nuevas.

Todavía no hemos dicho nada sobre el argumento. Uno de los cambios más importantes llega justo al comienzo, porque Ion Storm ha utilizado los modelos mejorados de los personajes para crear una nueva introducción. En nuestra opinión, ésta revela más de la cuenta, aunque tan sólo dé pistas. La secuencia presenta un enfoque más espectacular que la del original, lo que seguramente refleja la concepción que Ion Storm tiene de las necesidades de los jugadores de consola: sucesos más dramáticos y más inmediatos. La pinta es buena, pero no hemos podido evitar sentirnos como si nos lo estuviesen dando demasiado masticado.

HASTA EL FIN

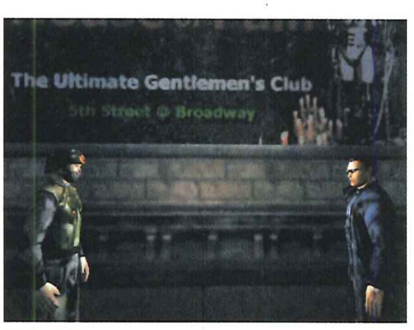
Lo más importante, por supuesto, es que puedes alterar sobre la marcha el transcurso de la historia. Muchas de las escenas no interactivas incluyen conversaciones en las que has de seleccionar una línea de interrogatorio e ignorar otras, y en estas ramificaciones de la trama pronto se pone de relieve que Unatco no es lo que parece. Tienes que tomar decisiones morales; ¿de cuántos *shooters* puede decirse lo mismo? En algunos momentos puedes hasta ignorar órdenes directas y cambiar tus investigaciones hasta el punto de pasarte al otro bando. ¿Para quién vas a trabajar? ¿En quién confías? ¿Tienes que pedir perdón por liquidar a todos esos soldados? Sólo tú puedes decidir.

Si sumas todas las posibilidades, el resultado es un juego único en el mundo. Ahora puedes escoger cómo atacar, en quién confiar, por qué luchar. Sentirás que has sido más listo que tus enemigos, y no sólo que has limpiado de luchadores suicidas un pasillo. Pese a que es decepcionante técnicamente –cosa que por lo general se considera un pecado mortal– *Deus Ex* es oscuro, profundo y peligrosamente adictivo. Tiene que tratarse de una conspiración...

PSM



DISCRECIÓN No te metas en líos. Son más que tú.



PUBLICIDAD El juego está lleno de anuncio divertidos.

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Increíble nivel de libertad	Es un título viejo de PC...
Modelos de personajes mejorados	...y tiene gráficos de PC viejo
Ambientación fantástica	Saltos ocasionales en la imagen
Paranoico y absorbente	Tiempos de carga cargantes

GRÁFICOS Un poco saltarines: nada especial	7
SONIDO Eficaz; ambienta bien el juego	8
DURABILIDAD Largo; con infinidad de opciones	9

PUNTUACIÓN GLOBAL **9**

Deus Ex no tiene los gráficos más espectaculares, y visualmente decepciona a veces. Pero ni siquiera eso consigue echarlo a perder. Una obra de arte.

CORTAR Y PEGAR Este juego puede herir sensibilidades.

BLOOD OMEN 2

VAMPIROS QUE DEJAN DE SER VÍCTIMAS Y SE CONVIERTEN EN VERDUGOS... ALGO NOS DICE QUE NO SE HAN LEÍDO EL *DRACULA* DE BRAM STOKER

GÉNERO	AVENTURA DE ACCIÓN
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	EIDOS
PRECIO	59,95 EUROS
DESARROLLADOR	CRYST. DYNAMICS
EDAD	15+

EN EL DVD

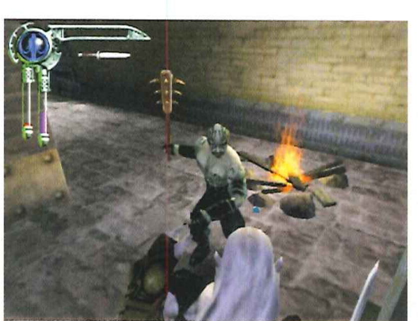
- Sacarle jugo a la gente
- Violencia invisible
- Melenas blancas
- Pueblos misteriosos

No hace falta que pensemos cómo encaja este juego en la línea *Blood Omen/Soul Reaver*: a nadie le importa. Llevas a Kain, personaje que ha sido descrito como «el más malvado de la historia». Se trata de un vampiro, así que tienes que ir matando a gente para chuparle la sangre. Sin duda, esto es malvado. Encontraremos personajes misteriosos, venganza y habilidades sobrenaturales (una forma sutil de decir que el juego consiste en ir por ahí rajando a discreción).

CORTADO POR EL MISMO PATRÓN

Pero eso no es todo. También hay palancas escondidas para abrir puertas. En ocasiones te toparás con la típica situación de la puerta cerrada: la palanca que la abre está, a su vez, bajo llave en otra habitación, con lo que el jugador tiene que abrir la primera puerta para poder acceder a la palanca que posibilita la apertura de la puerta que le interesa. Eso sí que es un diseño de juego rudimentario y lo demás son historias.

El mundo que rodea estos puzzles preescolares es fantástico. Resulta el escenario más tenebroso que hemos visto en PS2. Todo está hecho con gran solidez, con paisajes de pueblos en la lejanía absolutamente espectaculares.


GARROTE DE IPANEMA La espada gana al garrote, la magia...


IMPACTO TV ¡Mira cómo se retuerce al chuparle la sangre!


NO TE VAYAS MAMÁ Marco y su mono Amedio llorarían sangre.


CAZAVAMPIROS Hay mucho por ver en los escenarios. Tiene un aspecto genial.


CARRETERA AL INFIERNO Prodigy se ha pasado al gótico.


LA CIUDAD DE LOS MALDITOS Cuando vengas, no olvides traerte la fregona.

Este título consigue que te preguntes por qué otros juegos esconden la distancia mediante un escudo de niebla. La cámara resulta hábil y nunca te entorpece, aunque se mueve mucho, lo que le otorga un aire de juego rápido y nervioso. Pero puedes convivir con ello.

DAME UN ABRAZO

Chuparle la sangre a los aldeanos («comida» para nosotros) y derrotar a los malos es lo que restablece la energía de Kain. Recordemos que eres un vampiro, no un enfermo asesino en serie. Cuentas con la opción de comportarte como un buen chico y alimentarte exclusivamente de los malos, pero cuando te falta energía y pasa por ahí la vecina del quinto parece que lo más inteligente es dejar a un lado los principios.

Blood Omen incluye varios elementos de ayuda para matar a inocentes. El mejor se centra en el botón de bloquear objetivo, que hace que no dejes de mirar a tu víctima y descargues todos tus ataques en esa dirección. Además, el juego recompensa bien el subterfugio: un tiro acertado por detrás resulta más efectivo que una descarga frontal (y también implica mayor protección para ti). También cuentas con la posibilidad de utilizar una maniobra evasiva; si la usas adecuadamente, aumentará la barra de rabia, con lo que podrás descargar un ataque más brutal sobre esa tierna viejecita.

A estos lugareños les encanta pedir socorro. Con sólo bloquear el objetivo en un peatón, éste se pone de inmediato a llorar y a suplicar.

INCLUYE EL ESCENARIO MÁS TENEBROSO QUE HEMOS VISTO EN PS2

«¡Lárgate!», chillará la joven antes de que le propines tres cuchilladas, la golpees cuando intente huir y te bebas un trago de su sangre. Los hay que tratan de escapar; otros sencillamente se encogen de miedo. Tienes la sensación de estar entre gente de carne y hueso... y sangre.

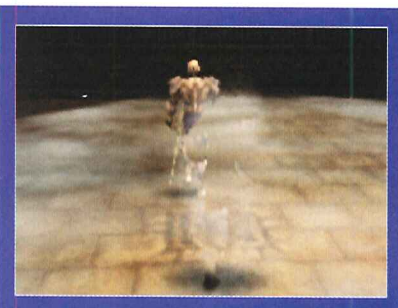
Por si aún no te sientes lo suficientemente mezquino, el sigilo te permitirá ser más malo: acércate por la espalda y cárgate al enemigo de un golpe, cortándole el cuello por detrás. Sangre, sangre y más sangre. Inocentes y culpables esperan en cada esquina ser degollados. Una vez superadas las tediosas prácticas, ya puedes lanzarte a rajar, chupar y resolver puzzles.

Se trata de una curiosa combinación de elementos. El reto que supone *Blood Omen 2* es el mismo que el de cualquier juego basado en disparar, resolver, saltar y empujar a lo *Tomb Raider*. Pero a su favor cuenta con un aspecto genial y con unos movimientos realmente impresionantes. Al igual que las películas más taquilleras de Hollywood, *Blood Omen* resulta una combinación elegante y moderna de acción y exploración. Tanto, que merece la pena que lo examines minuciosamente en la paz de tu casa.

PSM

ILUSIONES QUE MATAN

MATAR ES FÁCIL CON LOS ATAQUES INVISIBLES



PASO 1
Encuentra un área con niebla en el suelo y pulsa Círculo para disparar el efecto de niebla. Te vuelves invisible y te mueves sin hacer ruido. Ya puedes hincar el diente sin que te vean.



PASO 2
Mientras eres invisible, acércate a un enemigo por detrás. La calavera situada encima de él significa que estás en posición. Necesitarás seis golpes para matar a estos caballeros...



PASO 3
Pulsa el botón de bloquear objetivo y atácale para acabar con él de un solo golpe hábil y mezquino. Así de sencillo es en *Blood Omen 2* pasar inadvertido y divertirse a lo cafre.

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Pueblos y escenarios geniales	Encontrar palancas, típico
Efectos de sonido increíbles	Cámara nerviosa
Efectos visuales buenos	El entrenamiento se hace largo
Gente y enemigos inteligentes	Muy macabro para algunos

GRÁFICOS Escenarios brillantes, personajes típicos	8
SONIDO Sin música, sólo gritos atmosféricos tremendos	9
DURABILIDAD Mogollón, pero los puzzles llegan a aburrir	8

PUNTUACIÓN GLOBAL
Tiene un aspecto genial, aunque con la típica dinámica de abrir puertas y pulsar palancas. Incluye pocas innovaciones, pero supone una revisión de calidad de los temas clásicos.




BAILARÍN RENEGADO Vuelve el perro psicodélico del gorro.


POR MIS BARBAS El chef no tiene ni un pelo de tonto.

PARAPPA THE RAPPER 2

UN PERRO RAPERO DE DIBUJOS ANIMADOS QUE CANTA A LA COMIDA Y A LA VIDA EN GENERAL. NO HAY CANAL POR SATÉLITE QUE LO IGUALE

GÉNERO	RITMO
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	SONY
PRECIO	59,99 EUROS
DESARROLLADOR	NANAON-SHA
EDAD	3+

Si compras *Parappa The Rapper 2*, puedes llegar a arrepentirte tanto como de regalar un tambor a un niño por Navidad. Cuando te hayas pasado varias noches en blanco cantando letras de rap acerca de cómo se fríe una hamburguesa, desearás no haberte gastado nunca tus euros. Puede volverte loco, pero también hacer que te entre la risa tonta como si fueras una niña de doce años que prueba el cava por primera vez. Porque *Parappa 2* es una experiencia muy entretenida que hará que tu vida parezca más feliz y llenará tu mente de versos incoherentes. Igual que cuando bebes sidra.


AL ESTILO *FAMA* Como se presente a *Operación Triunfo*, gana.


ESCENARIOS PSICODÉLICOS ¿Tendrá Ágatha Ruiz de la Prada algo que ver en el diseño de fondos?

Los primeros momentos de juego resumen toda la idea. Parappa sale a buscar comida (una «barba-burguesa», concretamente) y descubre que la hamburguesería ha sufrido una invasión por parte de los fideos chinos. Como éstos no bastan para saciar su hambre canina (nunca mejor dicho), debes entrar en la cocina para dar una lección gastronómica en la que tienes que apretar botones al ritmo de exclamaciones como «¡Bollos!», «¡Panes!», «¡Tostadas!» y otros productos clave del proceso de preparación. Ah, y todo al ritmo de la música. Si alguna vez has probado un juego de este género, comprobarás que no se parece a nada que hayas podido ver con anterioridad.



PARAPPÁRATE

Prepárate para un asalto humorístico total. Ninguna comedia absurda que hayas visto puede compararse a las cosas que encontrarás en este título. La «noodelización» convierte toda la comida y los pelos de la ciudad en fideos chinos. A partir de aquí se desata una cadena de acontecimientos, entre los que se cuenta la miniaturización, el alistamiento en el ejército, una versión romántica del kárate, la lucha contra los cabellos-fideo en un barbero y otras situaciones que superan en surrealismo a éstas a medida que avanzas por los ocho breves capítulos de que se compone el juego.

SOLOS TÚ Y YO

EL MODO MULTIJUGADOR SALVA *PARAPPA 2*

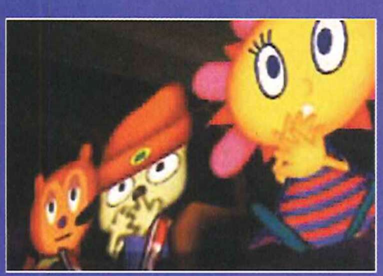
***Parappa 2* tiene un excelente modo para dos jugadores. Ya sea contra un jugador humano o contra la máquina, cada nivel puede jugarse en modo Battle. Tienes que hacer un movimiento y tu contrincante debe hacer lo propio. Ambos deben repetirlo una y otra vez, intentando mejorar, ser más precisos y seguir mejor el ritmo. Este duelo dura hasta que uno de los dos gana y puede pavonearse ante el otro. O, si juegas contra la PS2, hasta que te aburres y tiras el mando contra la pared.**


SALTA CONMIGO **Al colega de Parappa le puede el ritmo.**


UN POCO DE MECÁNICA **Pero no cuántica, sino musical.**


LA HORA DE JANE FONDA **Memoriza los pasos y repítelos.**


KARAOKE LOVE **Genial interpretación de *Corazón partío*.**


REALITY SHOW **Como público asistente dan el pego.**



QUÉ DIVERTIDO ES SER PLANO

No cabe duda de que el juego resulta elegante. Se trata de personajes de dibujos animados 2D en un mundo 3D, como el primer *Parappa* en PSone, sólo que ahora es diez veces más sólido, tiene el doble de colorido y sus gráficos fallan un 33% menos (todas estas cifras son aproximadas). En conjunto, el aspecto es francamente espléndido. Los personajes disponen de una multitud de expresiones y se mueven en función de lo que sucede en su mundo musical. Incluso la pantalla de carga entretiene: rellena las pausas con ruido y colores brillantes, de modo que no tienes que quedarte viendo el reflejo de tu propia cara en la pantalla. Lo cierto es que este tipo de atención por el detalle nos encanta.

Pero no todo resulta tan fantástico: el mayor problema de este título es cómo se juega. En vez de centrarte en los magníficos personajes, estás todo el rato observando una barra en la que se desplazan los símbolos del mando que debes pulsar. Si caes en la tentación de desviar la mirada al otro 95% de la pantalla (es decir, donde sucede todo lo interesante), te equivocarás al seguir la secuencia. En definitiva, se trata de uno de esos juegos en los que disfruta más el que mira que el que juega, lo que dista, y bastante, de ser el mejor argumento de venta posible. A diferencia de *Space Channel 5*, en el que puedes ver la pantalla y al mismo tiempo disfrutar del juego, *Parappa 2* te obliga a que te concentres en los símbolos e ignores la acción. De hecho, hemos comprobado que no resulta tan divertido (aunque sí tan desquiciado) como el juego de baile de Ulala. *Parappa* también es más difícil, incorpora secuencias más largas y hace que aprietes más botones, por lo que la acción produce un impacto menor. Y no se puede decir que se trate de un juego que te vaya a mantener ocupado innumerables horas: si te lo propones, puedes acabarlo en un día. *Parappa 2* no está mal, pero *Space Channel 5* muestra mujeres en lugar de verduras y está situado en el espacio y en el futuro. Tú mismo.

LA CALIDAD DE AUDIO ES INCREÍBLE Y CADA PERSONAJE TIENE UN SONIDO ÚNICO

La calidad de audio es insuperable y cada personaje tiene un sonido único y profesional. La hormiga-gurú se marca unos raps como los del Chef de *South Park*, en los que habla de «hacerse mayor» y alaba los méritos de vivir teniendo el tamaño de una hormiga. El Maestro Cebolleta entona su «kung-fú del amor» con un marcado acento japonés. Todo va del mismo palo y siempre con un sonido impresionante. Tus puntuaciones dependen de la precisión con la que sigues el ritmo apretando los botones; cada combo activa una palabra o un verso corto. Si calculas bien al apretar, la canción sonará mucho mejor. Resulta sencillo, y los niveles previos de entrenamiento son aún más fáciles, al igual que las rondas de bonus.

PSM



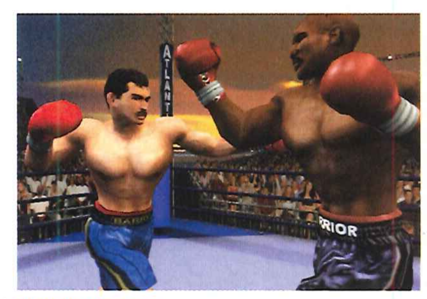
MAMÁ, ESTO DA MIEDO **Mascotas y hormigas gigantes que cantan rap juntos.**

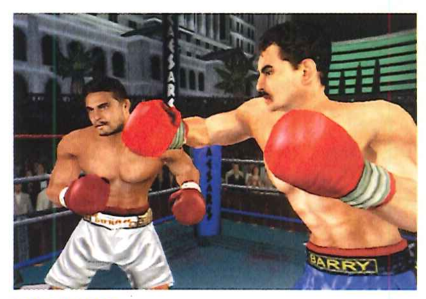
VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Historia y frases divertidas	Entrenamiento y bonus aburridos
Muy bien animado	Es muy corto
Rap de *qualité*	Su humor acaba cansando
Buen modo de 2 jugadores	La comida te da hambre

GRÁFICOS Buenos, pero siempre estás mirando los símbolos	7
SONIDO Buenas canciones, letras divertidas y buen rap	8
DURABILIDAD Corto, fácil; salvado por el modo de 2 jugadores	7

PUNTUACIÓN GLOBAL
Mejor que la mayoría de los juegos de ritmo gracias a su modo de 2 jugadores. Cuando te cansas de las gracias de *Parappa*, el juego resulta sencillito y bastante breve. Preferimos *Space Channel 5*. **7**


ENCUENTRO EMOTIVO Hacía mucho que estos dos no se veían.


PESOS LIGEROS El tío del bigote tiene las de ganar.


UNA DE ABUELOS Puedes recrear todos los combates clásicos que quieras.

KNOCKOUT KINGS 2002

NI ESTRELLAS DEL POP, NI FAMOSILLOS, NI ROBOTS: ESTO ES BOXEO EN ESTADO PURO

GÉNERO	BOXEO
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
PRECIO	66 EUROS
DESARROLLADOR	EA
EDAD	3+

EN EL DVD

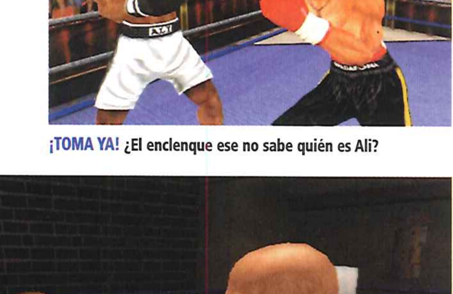
- Reyertas frenéticas
- Lewis recibe su merecido
- Ali suelta las babas
- Noqueos devastadores

Para un analista de videojuegos, el número 7 es una auténtica pesadilla. Una puntuación de 7/10 presupone una lamentable jornada escribiendo mentiras y verdades a medias. Justo lo que sucede con *Knockout Kings 2002*. Es un buen juego de boxeo, pero no el mejor: no se le pueden sacar muchos fallos, pero tampoco alabar excesivas virtudes.

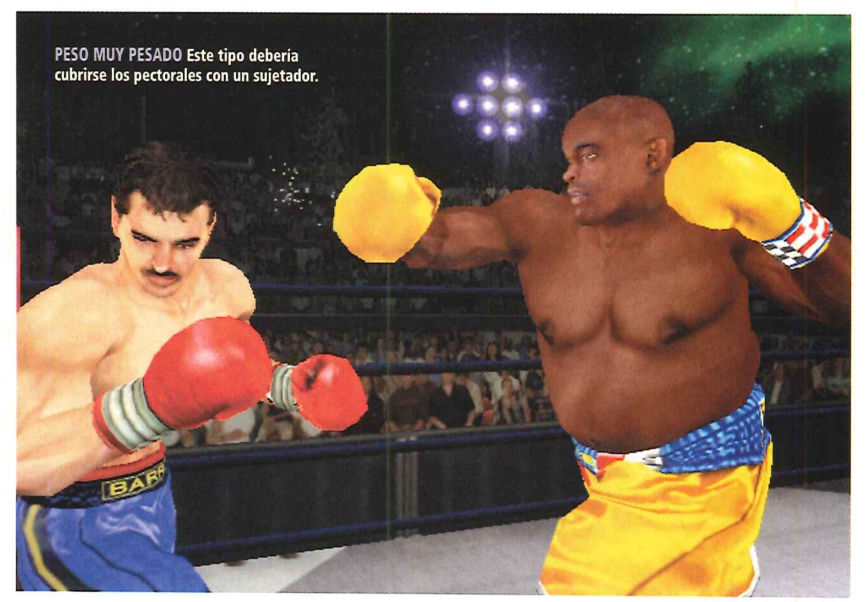

¡TOMA YA! ¿El enclenque ese no sabe quién es Ali?

Más de uno conocerá la saga de *Knockout Kings*, pues lleva unos cuantos años dando el callo, aunque, para ser sinceros, las sucesivas entregas no han destacado precisamente por excesivos saltos de calidad. Púgil más, púgil menos, lo cierto es que todas son bastante parecidas. Se suele considerar la elección ideal de los puristas, ya que es casi la única que se empeña en trasladar a una consola el espíritu del boxeo con el máximo realismo posible. Muchos otros han apostado por una recreación más arcade (como es el caso de la superexitosa y cachondona serie de *Ready 2 Rumble*), pero EA sigue en sus trece y ataca de nuevo con una simulación tan seria como la vida misma.

Por lo tanto, nada de cambios radicales; otra vez la misma fórmula, retocada y remozada, eso sí, para la versión del 2002. La mejora más evidente se aprecia en la captura de movimientos de los boxeadores. Los personajes se desplazan sobre la lona con mucha más libertad y velocidad, y demuestran una agilidad muy superior. EA consigue acallar por fin las críticas que ha venido sufriendo por culpa de las entregas anteriores de *Knockout Kings*. La nueva técnica de transición permite enlazar diferentes movimientos con naturalidad, así que resulta difícil adivinar cuándo acaba una animación y empieza la siguiente; los movimientos de los púgiles son, en esta ocasión, mucho más fluidos. La segunda mejora más destacada es la nueva velocidad de los combates, que permite a los boxeadores intercambiar golpes sin cesar hasta que sus energías están al borde de la extinción.




PON LA OREJA Cuando luches contra Holyfield, haz un movimiento especial para arrancarle la oreja.


PESO MUY PESADO Este tipo debería cubrirse los pectorales con un sujetador.



MENUDO GOLPE Yo no pondría la cara para detenerlo.

OJO CON EL ATUENDO ¿Se puede llevar falda para boxear?

Notable alto para la remozada inteligencia artificial, que permite la presencia de boxeadores famosos capaces de emplear su propio estilo de lucha y de reaccionar a tus acometidas de forma realista. Lennox Lewis lanzará una serie de cortos rápidos justo antes de intentar un contundente derechazo; Muhammad Ali bailará por todo el ring antes de propinar el golpe de gracia, y el resto... bueno, lo cierto es que a muchos ni los conocemos. Felix Trinidad, Oscar de la Hoya, Bernard Hopkins, Fernando Vargas y Floyd Mayweather Jr. han llegado a un acuerdo con EA y, aunque a nosotros no nos suenen de nada, seguro que a los incondicionales del boxeo los ojos les hacen chiribitas.

UN *RING* ATEMPORAL

Para los menos aventajados en el tema, diremos que *Knockout Kings 2002* incluye una lista de leyendas del boxeo de todos los tiempos, con nombres como Joe Frazier, Sugar Ray Leonard, Evander Holyfield y alguno más. También cuenta con la aparición estelar del grasiento Butterbean, personaje que aporta la vis cómica que el juego reclamaba, sobre todo entre los pesos ligeros. La ausencia de Tyson decepcionará a más de uno, pero resulta que el antaño campeón de los pesos pesados se ha comprometido con Codemasters para aparecer en el inminente *Mike Tyson Heavyweight Boxing*. También se echa en falta a Prince Naz, y no porque apreciemos sus cualidades como boxeador, sino porque nos encantaría probar algunas leyes físicas sobre su cara.

ECHAMOS EN FALTA A PRINCE NAZ PORQUE NOS ENCANTARÍA PROBAR ALGUNAS LEYES FÍSICAS SOBRE SU CARA

COÁGULOS PELIGROSOS

El apartado gráfico está prácticamente libre de pecado. Los personajes son sólidos y de un realismo más que decente (resulta fácil reconocer a los más famosos); nos encanta sobre todo el modo que tienen de gemir de dolor cuando encajan un golpe considerable, además de otros detalles gráficos tales como las cuerdas flexibles o el efecto neblinoso que se produce cuando yaces medio inconsciente sobre la lona. Lo único que puede reprocharse a *Knockout Kings 2002* es que carezca de esa espectacularidad de la que hace gala su eterno rival, *Ready 2 Rumble*. Éste presenta algunos de los mejores gráficos vistos en la PS2: gran modelado de los personajes, animación excelente y una fuente inagotable de efectos especiales que, por sí sola, merece el dispendio de billetes necesario para su adquisición. Si los comparamos de forma directa, *Knockout Kings 2002* no sale muy bien parado.

El terreno de la durabilidad está abonado con una serie de modos de juego: Exhibition, Tournament y Career. El último es tal vez el más interesante, ya que te permite crear a tu propio luchador y proyectar su carrera de modo que acabe incluso luchando por el título mundial. Pero lo cierto es que principalmente nos dedicamos a probar el modo para dos jugadores. Machacar los higadillos de un púgil controlado por el ordenador no está mal, pero si tienes la oportunidad de humillar a tus amigos sobre el *ring* los delirios de grandeza que afectarán a tu cerebro serán imparables.

En resumidas cuentas, se trata del mejor juego de boxeo para PS2 en cuyo título no aparecen las palabras «Rumble» y «Ready». Tendrá que conformarse con el segundo puesto.

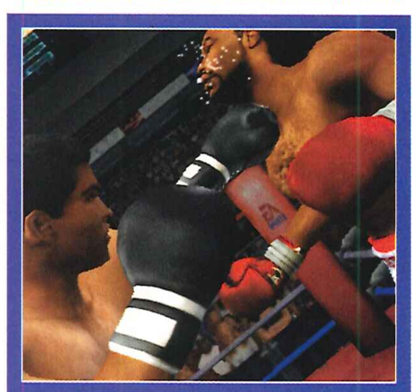
PSM



EL TIEMPO NO PASA Frazier vuelve a la carga para dar su merecido al seboso Butterbean.

COMBATE HIPOTÉTICO

LEWIS CONTRA ALI: ¿QUIÉN GANARÁ?



SI EL LEGENDARIO MUHAMMAD ALI SE ENFRENTASE AL CAMPEÓN DEL MUNDO LENNOX LEWIS, ¿QUIÉN SE ALZARÍA CON LA VICTORIA Y CUÁL VOLVERÍA A CASA EN AMBULANCIA? DOS DE NUESTROS MÁS AGUERRIDOS REDACTORES SE HAN ENFUNDADO LOS GUANTES DE LEWIS Y ALI, Y ASÍ LES HAN IDO LAS COSAS.

PRIMER ASALTO: Lewis inicia la contienda con su corto de largo alcance, pero Ali es muy rápido con los pies, y al final Lewis acaba pegando al aire. Ali esquiva, amaga y lanza un feroz gancho que se estampa contra la cara del canadiense; el campeón se tambalea. Para tratarse de un jubilado con Alzheimer, Ali no se mueve nada mal.

SEGUNDO ASALTO: Lewis arranca dispuesto a recuperar el terreno perdido y vapulea a Ali con una serie de golpes en la cabeza y el torso. Ali sufre en sus carnes la acometida (nuestro redactor estaba echando un trago y no se ha enterado de nada), pero consigue esquivar el puñetazo que podría haber sido definitivo.

TERCER ASALTO: Lewis está que se sale. Ali (o sea, el redactor que lo controla y que le echa la culpa al mando) no sabe cómo reaccionar. Lo máximo que consigue es aguantar un nuevo intercambio, pero el puño de Lewis parece demasiado para su rival. Cuestión de tiempo...

CUARTO ASALTO: Ali está contra las cuerdas sufriendo una paliza de órdago. Lewis se ceba con una serie de ganchos devastadores y finiquita la faena con un derechazo que deja a Ali sobre la lona. La leyenda del boxeo ni siquiera escucha la cuenta y pierde el combate.

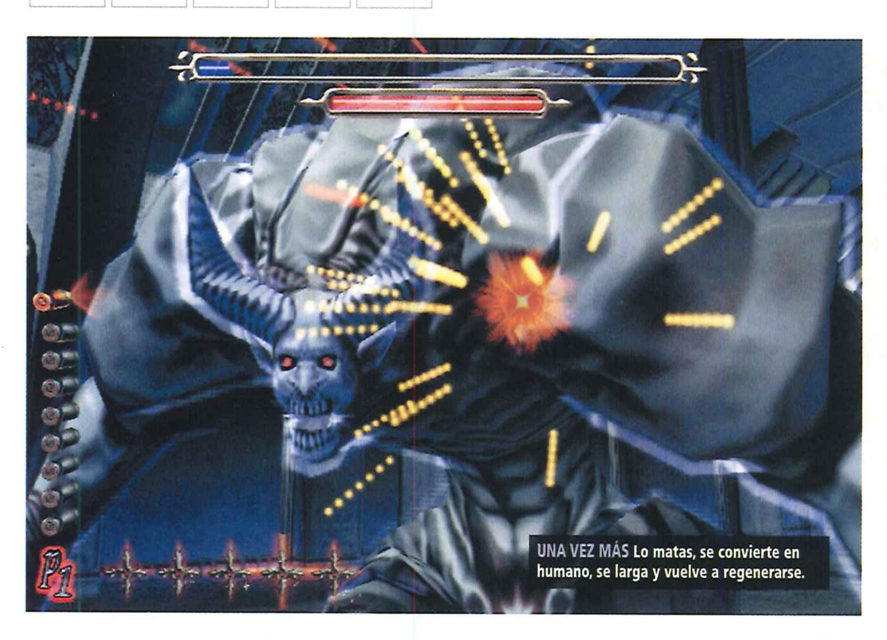
RESULTADO: ¿Un reflejo fiel de sus habilidades reales? Ni mucho menos. Ali ha sido el mejor boxeador de todos los tiempos, pero el juego parece ir a favor de Lewis. Quizá el hecho de que esté en en plena forma y de que sea el campeón mundial vigente haya sido decisivo. Los días gloriosos de Ali quedan lejos. ¡Qué se le va a hacer!

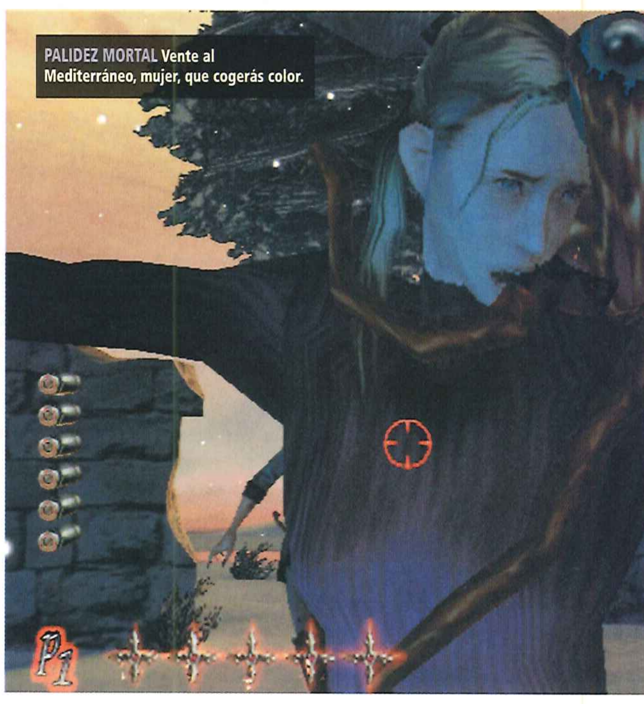
VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Muchos boxeadores famosos	No está Mike Tysson
Animaciones realistas	Menos atractivo que *Ready 2 Rumble*
Elementos gráficos de calidad	Pocos modos
Mucho más rápido que el del año pasado	Se parece al del año pasado

GRÁFICOS Boxeadores sólidos y detallados, pero no espectaculares	7
SONIDO Comentarios decentes y música cañera	8
DURABILIDAD Toda la que quieras en el modo multijugador	8

PUNTUACIÓN GLOBAL
La simulación pura y dura del boxeo no puede competir con *Ready 2 Rumble* en lo que a entretenimiento se refiere, pero como interpretación realista de este noble arte no tiene parangón. **7**

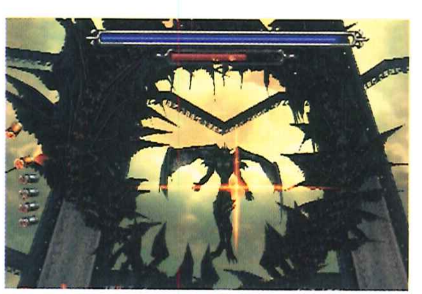

UNA VEZ MÁS Lo matas, se convierte en humano, se larga y vuelve a regenerarse.

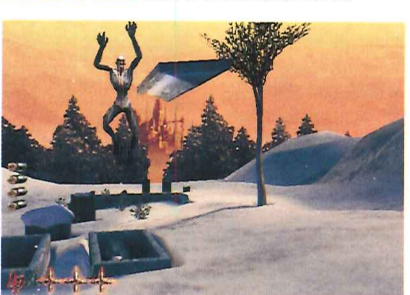

PALIDEZ MORTAL Vente al Mediterráneo, mujer, que cogerás color.

VAMPIRE NIGHT

LOS DIOSES DEL OLIMPO DE LOS VIDEOJUEGOS, SEGA Y NAMCO, SE UNEN PARA CAZAR VAMPIROS Y SALVAR EL MUNDO. ¿SEGURO QUE NUESTRAS DEIDADES SON INFALIBLES?

GÉNERO	SHOOTER
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	MAYO 2002
DISTRIBUIDOR	SONY
PRECIO	59,99 EUROS
DESARROLLADOR	SEGA/NAMCO/WOW
EDAD	11+


BICHARRACO ALADO Como medallón resulta curioso.


ENERGÍA CREPUSCULAR Cómo se nota que duerme de día.

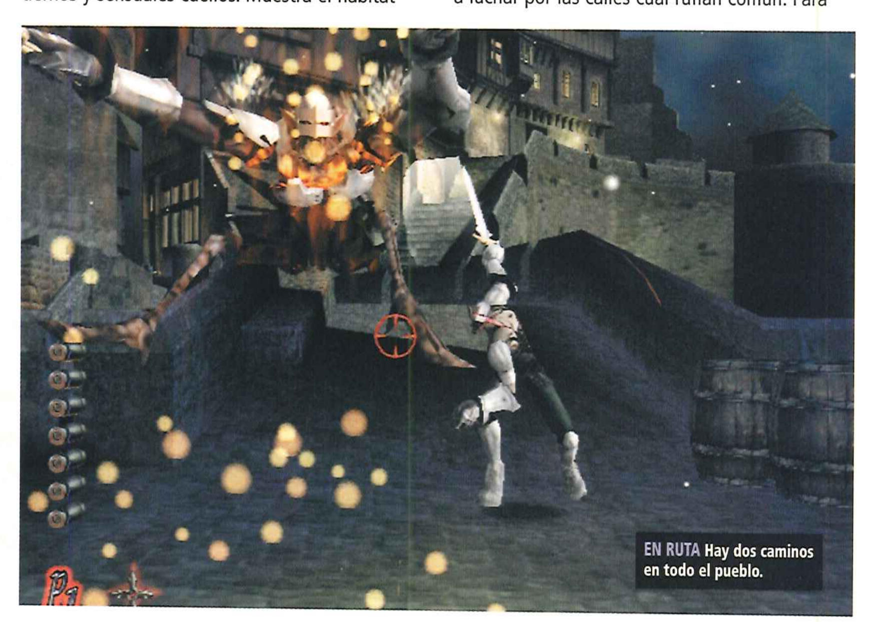

MENUDO *LOOK* Francamente, le conviene cambiar de estilista.

Si tienes algún problema con los títulos de corta duración, detén tu lectura ahora mismo. Si la extensión de un juego se representase en una escala de 12 horas, entonces empezarías a jugar a *Vampire Night* a las 12 menos dos minutos y habrías acabado justo a tiempo para evitar que tu carroza se convirtiera de nuevo en calabaza. Dos empleados de nuestra Redacción, escogidos al azar, tardaron un promedio de 45 minutos en terminar el juego. El resultado demostró que se trata de una experiencia que requiere menos golpes que euros te costará comprarlo.

Pero también es verdad que tiene muy buena pinta. La acción se desarrolla en un pueblo construido con piedra que se parece a los escenarios de las películas de horror de la Hammer, aunque sin Ralph Bates, Peter Cushing ni vampiresas que chupan con delicadeza la sangre de tiernos y sensuales cuellos. Muestra el hábitat propio de los vampiros en un bosque espeluznante, una escalera de caracol, un cementerio, un castillo oscuro y una especia de cripta donde se aloja un Señor sorprendentemente fácil de derrotar. ¿Alguna vez has querido luchar contra una rubia vampiresa en una escalera de caracol de cristal dentro de un rosado castillo de cuento de hadas? Si la respuesta es afirmativa, entonces ha llegado tu momento.

UN *SHOOTER* DE CORTA DURACIÓN

La extraordinariamente corta y desafortunada vida de *Vampire Night* se prolonga con lo que suele salvar a los juegos de este género: las rutas múltiples. Si juegas bien, te lanzan a una misión completamente distinta. El Capítulo 2 (Nivel 2 para ti) contiene un par de desafíos completamente diferentes: uno te lleva por los tejados del pueblo, mientras que el otro te relega a luchar por las calles cual rufián común. Para


EN RUTA Hay dos caminos en todo el pueblo.



ALARGA, ALARGA, MALDITO

HE AQUÍ LOS COMPONENTES ADICIONALES DE *VAMPIRE NIGHT*, MENÚS DE ANIMACIÓN INCLUIDOS

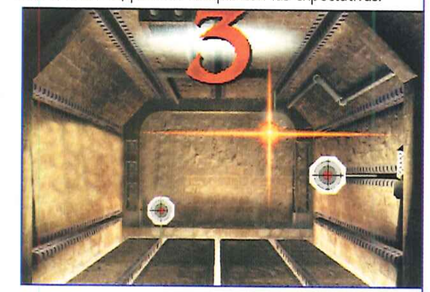
En *Vampire Night*, el componente adicional propio de este género se llama Special y añade a la acción un elemento de aventura busca-y-compra. Si cumples las misiones encomendadas por los vecinos, recogerás plata que podrás utilizar en la tienda para comprar partes de equipo que te ayudarán a jugar (y a hacer trampas). A pesar de todo, no se trata precisamente de una nueva experiencia: consiste en recorrer todo el juego de nuevo para ir recogiendo cosas. Así de sencillo. El otro componente adicional, algo más interesante, lo constituye la sección de entrenamiento, que incluye un miniarsenal de test basados en la precisión, en la sincronización o en el disparo rápido, que te permiten descubrir niveles cada vez más difíciles. Te mantendrá ocupado durante una hora o dos más, pero no cumple con las expectativas.



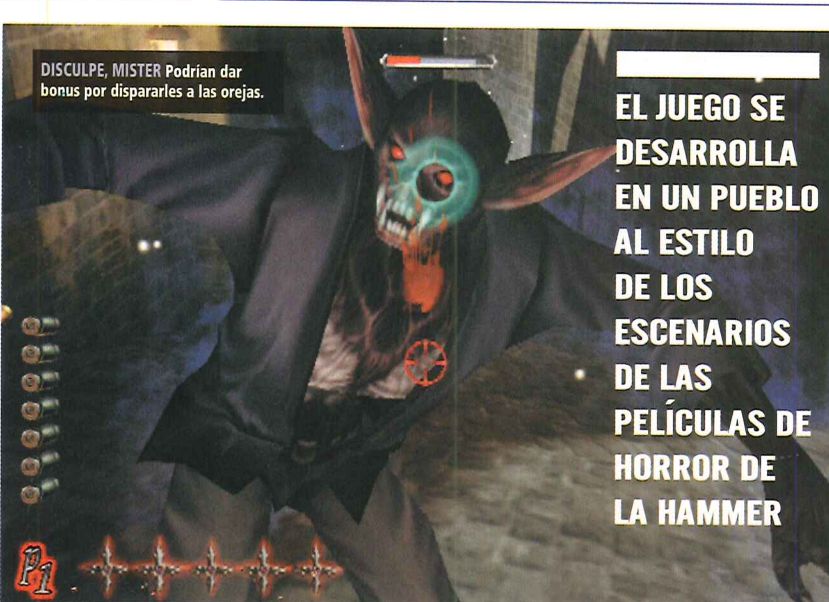
MUJERES OCUPADAS Te piden que recojas nueces para ellas.



NIÑAS ANGELICALES Te piden que encuentres sus muñecas.



BLANCOS A PUNTO Dispara. Alarga la duración del juego.

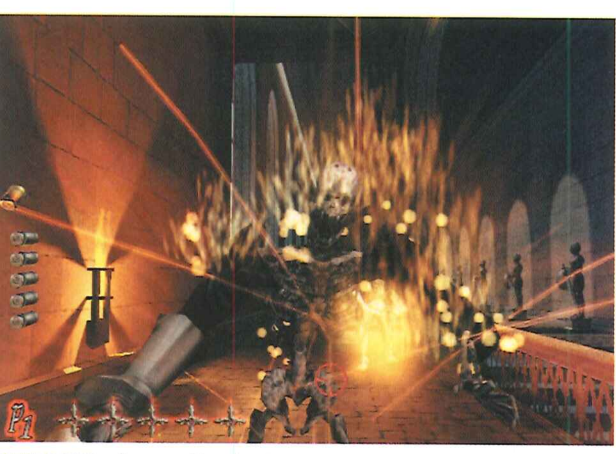


DISCULPE, MISTER Podrían dar bonus por dispararles a las orejas.

EL JUEGO SE DESARROLLA EN UN PUEBLO AL ESTILO DE LOS ESCENARIOS DE LAS PELÍCULAS DE HORROR DE LA HAMMER



LLEGÓ EL HOMBRE DEL HACHA En realidad, lo que esgrime es su cortauñas.



GOTHIC DANCE Nada que envidiar a las discotecas más psicodélicas.

añadir un poco de ajo a la mezcladora, se ha incorporado el asunto del rescate, lo cual quiere decir que en cada nivel te toparás con tres o cuatro vecinos del pueblo que son atacados por extrañas criaturas –sanguijuelas, podríamos decir– que les chupan la sangre y controlan su cerebro. Quítaselas de encima con un par de disparos y la víctima se escapará para hablar contigo y vivir felizmente después. Pero si les disparas primero a ellos, la criatura los envolverá y los convertirá en una especie de *freaks* mutantes. Tendrás que completar el juego al menos tres veces para poder salvarlos a todos, lo que, por lo menos, hace que la duración llegue a las dos horas y cuarto, aproximadamente.

CAZA VAMPIROS EN TU CASA

Pero no acaba todo aquí. Los departamentos de conversión de videojuegos de Sega/Namco siempre incluyen algo más. En este caso, han engordado este título con todo un modo extra diseñado especialmente para jugarlo en casa. Así, podrás ir a tu ritmo y dedicarte tranquilamente a tapar los agujeros de tu juego. Se llama Special e incluye por primera vez elementos de aventura que no son propios de un *shooter*, pero que, sin duda alguna, animan lo suyo. Tras seleccionar una misión, uno de los locales te recibe planteándote un problema: una niña ha perdido su osito de peluche, una mujer quiere que vayas y le busques frutos secos... y cosas por el estilo. Lleva a cabo estas tareas (esto es, recorre todo el juego de nuevo hasta que encuentres lo que te piden) y los agradecidos civiles te premiarán con un regalo. Pero ¿seguro que es necesario usar el precioso tiempo de un cazador de vampiros en recolectar frutos secos y moras? Como premio especial, puedes recibir cartuchos para tu pistola, un incremento del campo de tiro del objetivo, vidas extra, créditos adicionales y la posibilidad de saltarte niveles, nada de lo cual comporta novedad alguna respecto a los *shooters* corrientes. Ni siquiera hay juego estratégico.

El igualmente corto *Time Crisis 2* era algo más desafiante: al menos, daba a los jugadores la sensación de estar más involucrados en la historia y de que su papel no se limitaba a tocar botones y disparar. Precisamente esta última característica hace que *Vampire Night* parezca un evento para espectadores. Antes de que te enteres, ya estarás en el Capítulo 6 y el juego habrá terminado. Después es asunto tuyo hacer chanchullos y comprobar que te queda motivación suficiente como para lanzarte a explorar las opciones del Special y los juegos de entrenamiento. Es divertido mientras dura, o sea, un par de días si lo dosificas. Desafortunadamente, el reto no es en sí mismo lo suficientemente difícil ni divertido como para incitarte a que vuelvas.

PSM

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
¡Vampiros!	Corto, como los juegos de pistolas
¡Y disparas contra ellos!	No mucha táctica de tiro
Bonito trabajo de albañilería	El control con el joystick no es bueno
Cuando lo terminas aparece un anuncio	Trama incomprensible

GRÁFICOS Bonito escenario gótico. Suave y colorido	7
SONIDO Voces poco convincentes y poco más	5
DURABILIDAD Corto, a pesar de los modos extra	6

PUNTUACIÓN GLOBAL
Es un título para jugar entre lanzamiento y lanzamiento de cosas más consistentes. Si quieres pasar unas horas de diversión para amortizar el precio, entonces bien; pero resulta demasiado corto y limitado. **6**

DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

UNA PRODUCCIÓN DE CALIDAD Y UN ANIMAL QUE HABLA: EN PAZ DESCANSEN LAS CONVENCIONES DEL ROL

GÉNERO	AVENTURA DE ACCIÓN
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	SONY
PRECIO	59,99 EUROS
DESARROLLADOR	SURREAL SOFT
EDAD	11+

Si Lara Croft nos ha enseñado algo es que un juego normalito puede generar millones de euros en ventas cuando su protagonista exhibe un escote bien modelado en 3D, calza botas grandes y tiene una buena textura en el ombligo. Bien, pues aquí hay otra heroína de pelo castaño largo con un flequillo que le bordea la cara y un trasero claramente trabajado a base de posturas de yoga, además de una vocación incontenible por luchar contra monstruos y pasar sus ratos libres en mazmorras laberínticas. Podría ser *Tomb Raider: The Prehistoric Battle*, pero no: es *Drakan*, la chica se llama Rynn y, si bien todo el juego recuerda a Tomb Raider, hay más elementos de aventura y secciones enteras para atravesar volando en dragón.

Quizá sea porque nuestra memoria de *Tomb Raider* está fijada en los primeros títulos de la serie para PSone, que eran más cuadradotes y tenían bastantes errores gráficos, pero *Drakan* es un caramelo para los ojos y para el controlador. El escenario es curvo y colorido, sin esas colinas angulosas que transforman tantos mundos 3D en infiernos videojueguísticos. Las construcciones de piedra no son meras láminas forradas de texturas planas, sino que ofrecen relieve y se ven las hendiduras en el borde de cada ladrillo. En las esquinas abandonadas se ven telarañas convincentes, sobre las fogatas el calor crea distorsión, las montañas se desvanecen con suavidad en el horizonte... *Drakan* es gráficamente atractivo por todas partes.

Aun así, en su mayor parte se juega de forma idéntica a otros títulos del género. Debes romper barriles y abrir cofres para conseguir objetos con los que equipar a tu personaje. Las tiendas venden cosas: los herreros producen armas; los alquimistas, objetos mágicos y curativos... y los habitantes de los pueblos entablan conversación contigo para informarte acerca del mundo del juego.

GOBIERNO DRAKANIANO

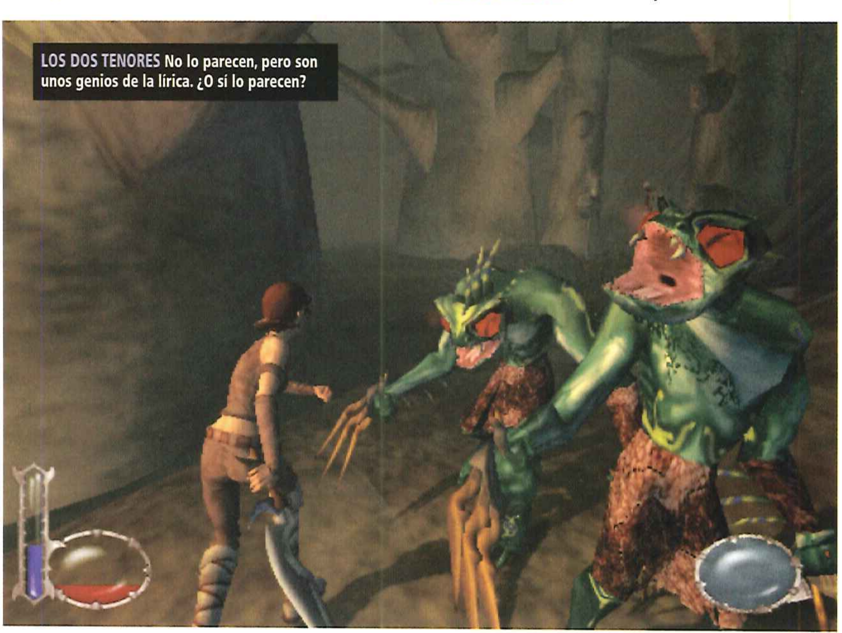
Y hay mucho de qué hablar, dado que el guión es gigantesco y sigue distintas tramas que someten la agudeza mental del jugador hasta el


MUEVE EL ESQUELETO Éste es el peligro de una dieta exagerada.


VOLARE, OH-OH Las misiones aéreas son muy bonitas.


HAZTE LA MANICURA No es una espada, sino una lima de uñas.


ARMAS DE MUJER A ver quién es la guapa que se atreve a salir con un tío tan feo.


LOS DOS TENORES No lo parecen, pero son unos genios de la lírica. ¿O sí lo parecen?



DRAKAN CONTIENE MUCHAS PEQUEÑAS BUENAS IDEAS DE COSECHA PROPIA

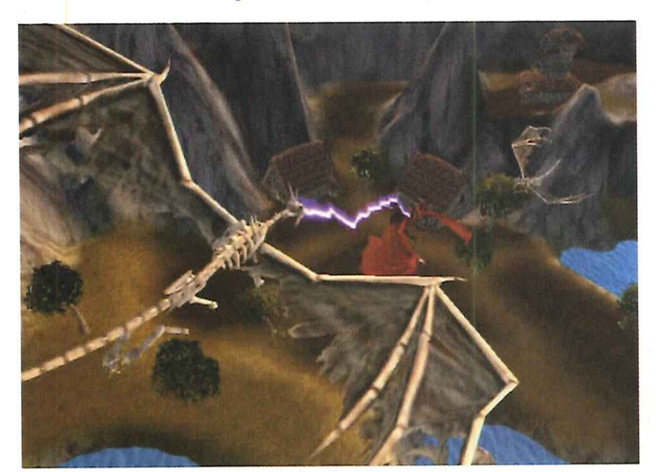
límite. Existe un hilo argumental básico, pero en el camino Rynn y su dragón conocen a mucha gente y, al parecer, todo el mundo tiene sus propias misiones en las que tú puedes ayudar.

Por suerte, *Drakan* contiene muchas pequeñas buenas ideas de su propia cosecha. Lo mejor es el sistema de «fijación de objetivo», que resulta de gran ayuda en los combates. Si mantienes apretado R2 para señalar al enemigo más cercano, todos tus ataques se dirigirán con precisión contra él, ya sea una persona, un troll o una araña. Así, puedes correr para atacar mientras evitas que te hieran usando cualquiera de tus armas. Sientes que tienes más control, no sufres muertes innecesarias y el juego acaba por gustarte más. Buen trabajo, departamento de diseño.

El control de *Drakan* es muy bueno en general y evita la necesidad de dar pasos laterales y calcular a la perfección la posición de ataque que en otros títulos (léase *Tomb Raider*) es una auténtica plaga. Después del pánico inicial que se sufre al ojear la pantalla de opciones de control y ver que se utilizan absolutamente todos los botones, *Drakan* no tarda en convertirse en una experiencia manejable y relajante. El botón R1 recorre en ciclo los objetos que puedes elegir, mientras que las combinaciones de cuadrado más dirección sirven para practicar la esgrima. Es fácil y deja fluir la acción con naturalidad.



¿BAILAS, CIELO? Quizá sea mejor intentar razonar con él.



MASCOTA JUGUETONA En los tiempos de *Drakan*, la halitosis era una virtud.

NUEVO Y MEJORADO

Otra cosa que nos ha gustado es que, en cuanto visitas un lugar, éste se añade automáticamente a tu mapa, así que nunca te quedas con la duda de cómo volver al herrero para vender el oro que acabas de birlarle a un monstruito. En conjunto, el juego y sus opciones son más fáciles de manejar, menos frustrantes y más llevaderos que en la mayoría de los otros títulos de este tipo. Incluso puedes grabar la partida en cualquier situación, allá donde estés (igual por eso se traga nada menos que 1,5 MB de la tarjeta de memoria).

Las secciones en las que vuelas a lomos del dragón también son divertidas; tu montura tiene dos ataques distintos y dispones de misiones enteras que cumplir manejando ambos personajes. De hecho, no hay nada mal pensado en este título, a excepción de lo enrevesado de su historia y de un efecto de agua tan viscoso que los estanques parecen edredones. Es bueno y da la sensación de estar jugando a un *Tomb Raider* desarrollado para PS2. Hasta que tengamos uno, éste bastará y sobrará.

PSM

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Hermoso escenario	Hay muchísima historia
Controles buenos e innovadores	Hay un dragón que habla
Muchas misiones y tareas	Efectos de agua decepcionantes
Buenas misiones con dragón	Título más bien malillo

GRÁFICOS Paisajes ondulados, casas detalladas	8
SONIDO Muchísimo diálogo y buena música	7
DURABILIDAD Grande, muchas submisiones, bastante difícil	8

PUNTUACIÓN GLOBAL
Pulido y suave, *Drakan* es mucho más que una copia del modelo *Tomb Raider*: lo mejora con unos controles bien pensados, mejor diseño y más énfasis en la acción que en los puzzles.



DETALLES REPELENTES

AH, QUÉ COSAS SE VEN HOY EN DÍA...

¡CANIBALISMO!
SOPA DE CADÁVER A menos que a los muertos les guste tomar baños bien calentitos.



¡CABEZAS EMPALADAS!
YO NO HE SIDO Sólo son de exhibición. No tienes que contribuir añadiendo más.



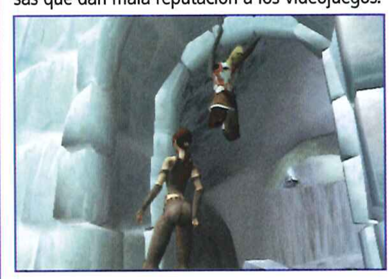
¡CUERPOS EMPALADOS!
FÉMUR AL SUR Los esqueletos mal orientados crean un *feng shui* negativo. Que lo digan éstos.



¡AHORCADOS!
SÓLO ES UN JUEGO Pero cuando el S&M sale mal, uno acaba en la portada de *El Caso*.

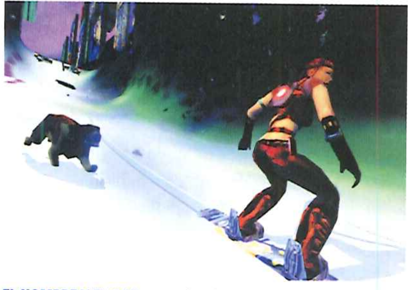


¡DESCUARTIZAMIENTOS!
MI REINO POR UNOS ZANCOS Éstas son las cosas que dan mala reputación a los videojuegos.

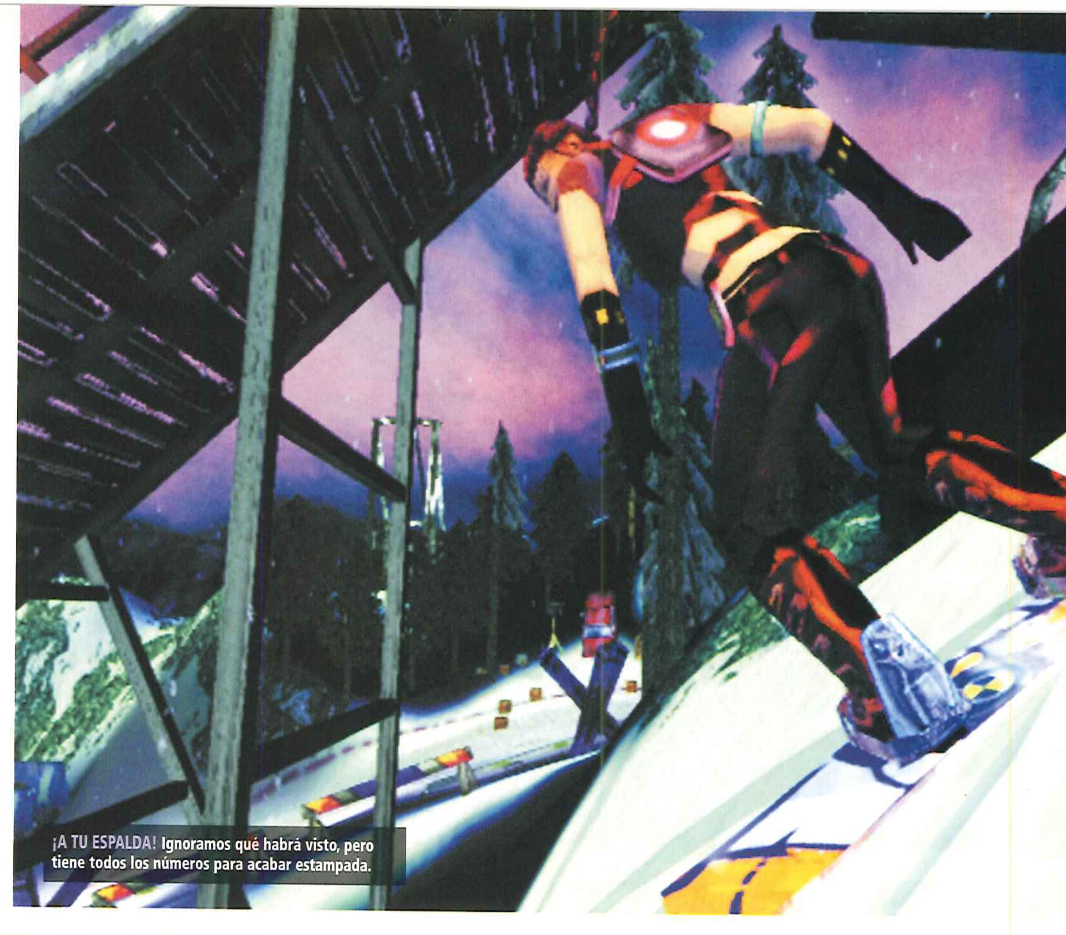




LA HUIDA ¿Estará involucrada la policía de montaña?



EL HOMBRE Y EL OSO Un nativo del lugar acude en tu ayuda.



¡A TU ESPALDA! Ignoramos qué habrá visto, pero tiene todos los números para acabar estampada.

DARK SUMMIT

UN TÍTULO DE *SNOWBOARD* CON ARGUMENTO. ¡VAYA NOVEDAD!

GÉNERO	SNOWBOARD/AVENTURA
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	PROEIN
PRECIO	66,50 EUROS
DESARROLLADOR	RADICAL ENT.
EDAD	3+

EN EL DVD

- Más acrobacias que en el Cirque du Soleil
- Nieve para cuando Baqueira Beret esté seca
- Una trenza, y no es Lara Croft

La invasión de los juegos nevados continúa este mes con el desastroso *Jonny Moseley Mad Trix* y con esta extraña aproximación al género que es *Dark Summit*. Pero si bien la oferta de Mr. Moseley es tan entretenida como esperar el autobús, *Dark Summit*, de THQ, se lo monta bastante mejor en todos los frentes.

No va a ser fácil dar con un juego de *snowboard* capaz de competir con el imponente *SSX Tricky*. Los desarrolladores de THQ, conscientes de ello, ni siquiera lo han intentado. En lugar de crear un clon predecible y de inferior calidad, han apostado por algo lo suficientemente distinto como para tomárselo en serio. Esa diversidad viene dada por el argumento: en una conocida estación de esquí se están vertiendo agentes contaminantes nocivos y el problema ha alcanzado tal dimensión que O'Leary, el jefe de seguridad, ha decidido cerrar algunas pistas. Tu personaje, Naya, recibe el encargo de acudir a investigar y descubre una extraña conexión alienígena encubierta por los estamentos militares. Es una especie de capítulo de *Expediente X* que, sin resultar apasionante, permite enlazar con buen gusto la retahíla de piruetas que conlleva cada desafío y aporta la pizca de sal necesaria para mantenerse pegado a la pantalla.

Desde luego, el impoluto paisaje blanco dejará boquiabierto a más de uno. Todos los circuitos son enormes, carece de errores gráficos y la durabilidad está más que asegurada gracias a una firme apuesta por la variedad. La partida empieza en el tramo más bajo de la montaña, First Cut; aquí el objetivo consiste en completar el primer grupo de una serie de nueve misiones con las que Naya debe adquirir los puntos de habilidad sobre la tabla necesarios para acceder a nuevos tramos de las pistas. Para seguir avanzando debes completar todos los desafíos, al tiempo que te ves obligado a ejecutar un buen puñado de piruetas para sumar puntos de experiencia. Cuando el montante de puntos sea suficiente, lograrás acceder a nuevas tablas y vestimentas.

ALGO NO ENCAJA AQUÍ...

El problema es que no queda del todo claro hacia dónde se supone que debes ir; si tenemos en cuenta la enormidad de los circuitos de *Dark Summit*, no es para tomárselo a broma. A menudo resulta difícil localizar los puntos de control vitales de cada desafío: el mero hecho de dar con ellos puede considerarse todo un reto. En más de una ocasión pasarás de largo por una zona en la que deberías realizar alguna tarea. Para superar la misión en la que hay que saltar sobre una máqui-



BONITOS MELONES Una pirueta predecible que ya has empleado en 32 ocasiones.



NO ME IRRADIES Las barreras radioactivas brillantes de la nieve son una pista.



EXPEDIENTE SSX Para evitar la invasión alienígena, toma agarre flipante.

na quitanieves, por ejemplo, tuvimos que explorar a conciencia y reiniciar la partida varias veces hasta lograr un resultado favorable. No es de extrañar que a más de uno le invada la frustración por culpa de un problema que podría haberse solventado con un simple cambio en el radar (que, tal y como funciona en la actualidad, sirve de bien poco).

Menos mal que el sistema de piruetas es mucho más accesible, gracias sobre todo al empleo de un sistema de tres botones. La ejecución de todo tipo de saltos y acrobacias (acompañados siempre de un sonido que te permite averiguar si el movimiento ha sido correcto) no esconde ningún misterio. Al principio sólo podrás realizar algunos de los movimientos mediante diferentes combinaciones de botones; el resto será accesible a medida que avances en el juego. Hay piruetas para todos los gustos (espectaculares y ridículas), pero todas ellas te permitirán demostrar que nadie es capaz de deslizarse por una loma nevada virtual como tú.

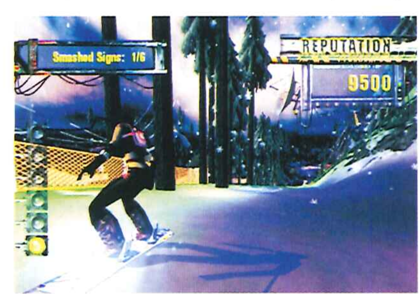
La mayor diversidad se encuentra en los modos multijugador, ya que ofrecen múltiples desafíos para dos jugadores, si bien apostaríamos el cuello a que pocos acudirán a esta oferta con asiduidad. El reciente *Shaun Palmer Pro Snowboarder* introdujo interesantes novedades en el género gracias sobre todo al modo multijugador Push, que reduce el tamaño de la pantalla cada vez que la pifias. Si los comparamos, el elemento multijugador de *Dark Summit* parece una azorada inclusión de última hora. Los modos Wrecking Ball y Race to the Bottom carecen de interés, mientras que Half Pipe Battle no ofrece nada que no hayamos visto antes.

VÁNDALOS EN LA NIEVE

En el aspecto gráfico, *Dark Summit* ofrece una de cal y otra de arena. Los circuitos son grandes y variados en cuanto a diseño y colorido (algo sorprendente en un juego que transcurre en la nieve). La ejecución de piruetas resulta posible a intervalos bastante regulares. La animación de los personajes es realista; la obediencia de las leyes de la física, afinada, y la nitidez de los movimientos, bastante lograda. La destrucción de elementos del escenario también está bien concebida: choca contra un muñeco de nieve y éste acabará rodando por las lomas, y si te la pegas contra las vallas electrificadas, éstas se vendrán abajo entre chispazos. Buen material, pero no hasta el punto de calificarlo de espectacular. Al lado del sublime *SSX Tricky*, *Dark Summit* resulta de bastante inferior calidad.

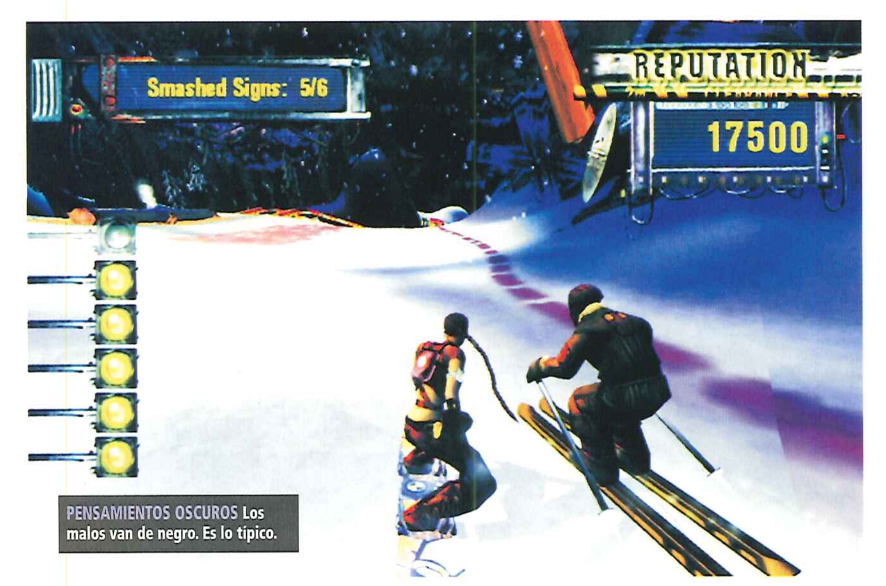
No obstante, en las contaminadas pistas de *Dark Summit* puedes pasártelo pipa. Presenta ciertas imperfecciones y *SSX Tricky* es mucho más recomendable, pero como mínimo los desarrolladores han apostado por algo diferente. Y eso, en una época en la que los juegos destacan por su falta de originalidad, es un factor que debe valorarse en su justa medida.

PSM



ESQUÍ DE NOCHE Para ser de noche, no veas cuánta luz.

LA HISTORIA PARECE UN CAPÍTULO DE *EXPEDIENTE X* PASADO POR NIEVE



PENSAMIENTOS OSCUROS Los malos van de negro. Es lo típico.

EL INEXCUSABLE EXCUSADO

NUNCA SALGAS DE CASA SIN HACER TUS NECESIDADES



Las misiones de *Dark Summit* abarcan desde lo relativamente sencillo hasta lo absolutamente ridículo (y perverso). Los objetivos iniciales te obligan a huir de unos guardianes que te persiguen por la montaña y a saltar sobre unas máquinas enormes.

Sin embargo, las cosas se tuercen a la media hora de partida, momento en que te obligan a conducir a Naya (que parece sufrir una problema de incontinencia urinaria galopante) a un excusado exterior antes de que llegue a mojar los pantalones. En ese momento el jugador deja de sentirse cómodo, ya que si sus habilidades con el mando no están a la altura de la tarea, la heroína dará un espectáculo de lo más bochornoso. Menos mal que, como mínimo, no hemos de asistir a la sonrojante escena de Naya con los pantalones mojados en caso de que no alcance el ansiado lavabo. La pantomima se nos antojó tan vergonzosa que no tuvimos el valor de continuar con la partida.

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Nuevas ideas para un género anquilosado	A veces pierde todo sentido
Gran variedad de piruetas	Apariciones ocasionales en pantalla
Los circuitos son enormes	El modo para dos jugadores no vale para nada
Gráficos muy acertados	Cuatro míseros circuitos

GRÁFICOS Rápidos, nítidos, pero sin chispa	6
SONIDO Las voces estereotipadas acaban cansando	7
DURABILIDAD Decenas de misiones. Durabilidad asegurada	8

PUNTUACIÓN TOTAL **6**
Un intento loable por tomar nuevos derroteros en un género anquilosado mediante la adopción de elementos argumentales. Sin embargo, no es tan divertido como el *snowboard* puro y duro. Buen intento.

PETER PAN ADVENTURES IN NEVER LAND

LOS PODERES MÁGICOS DE PETER SURTEN EFECTO: TRANSFORMAN UN JUEGUECILLO EN AVENTURA SIMPLEMENTE IMPRIMIENDO UNA CARÁTULA

GÉNERO	AVENTURAS
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	SONY
PRECIO	59,99 EUROS
DESARROLLADOR	DISNEY INT.
EDAD	3+

Nunca jamás, aquí tienes la razón primordial para añadir este título al conjunto de juegos que en la vida pasarán a formar parte de tu colección particular, esa que guardas en tu casa bajo siete llaves, catorce candados y nueve cajas de seguridad. Como era de esperar, *Peter Pan Adventures in Never Land*, así, sin puntos ni comas ni nada parecido, está pensado para los más pequeños de la casa, de modo que cualquier apreciación que resulte decepcionante para los que ya distinguen las cinco vocales debería pasarse por alto. Si al menor de tu familia le gusta Peter Pan, lo más probable es que el juego también. Por tanto, quizá consigas que deje de dar la lata por un rato. Aunque lograrás el mismo efecto con una bolsa enorme de palomitas.

«¿Qué tiene de malo?», pensarás. Los gráficos, desde luego, nada de nada, ya que resultan de lo más atractivo, con una solidez manifiesta que se apoya en unos colores vívidos, rayanos en la perfección absoluta. La nitidez es la nota predominante; la acción se sucede a una velocidad considerable, y el problema de la ralentización no osa hacer acto de presencia. Quizá los personajes son demasiado sencillos, sobre todo para los ojos de un adulto, que tildaría el perfil del inefable Peter Pan incluso de ofensivo.

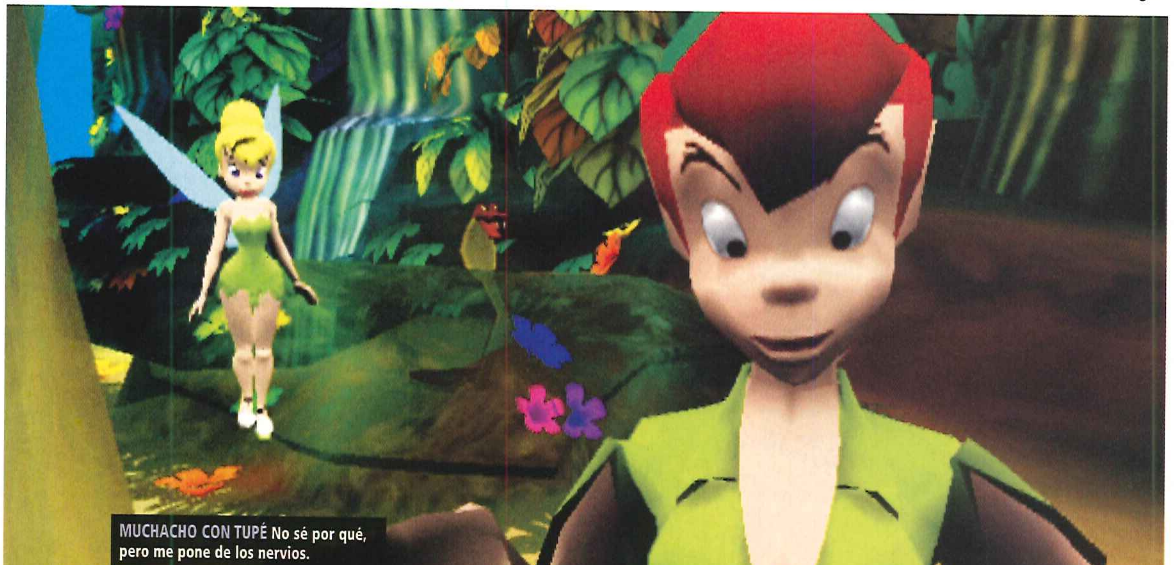
Por si te interesa, el motivo de la nueva aventura no es otro que la pérdida de la habilidad voladora de Peter Pan que... ¡ah!, ¿no te interesa? Bueno, en resumidas cuentas, se trata de vagar por los niveles, recoger tarros de polvo de Campanilla, burbujas de preciosos reflejos, tesoros y mapas.



¡JA! ¿Ni asomo de la Inquisición española?



EXTRAÑA PATOLOGÍA Pinchazos que no hacen manar sangre.



MUCHACHO CON TUPÉ No sé por qué, pero me pone de los nervios.

Los rivales aparecerán en forma de piratas, cangrejos, serpientes, enjambres de abejas y cualquier cosa que el imaginario popular ubicaría en una isla desierta. Todo eso, y un tipo depresivo con tres discos que escogió en su día porque le hacían parecer más culto, además de un gramófono en desuso.

Los papás pueden estar tranquilos, pues la violencia brilla por su ausencia. A pesar de la manía de Peter por ensartar cualquier cosa que se cruza en su camino, no hay ni rastro de sangre y los enemigos no mueren jamás. Como mucho, acaban noqueados. Por desgracia, tanto el interés como los desafíos también brillan por su ausencia. Los niveles son de una linealidad elevada a la enésima potencia y, a pesar de la inclusión ocasional de tramos plataformeros, como intentes elevarte a las alturas acabarás desapareciendo de la pantalla. Resulta extraño, pues, que debas recoger algunos ítems «secretos» en las colinas más altas que hay a los lados del camino, lugares en los que el único aliciente de la aventura consiste en controlar al muchacho de verde.

La variedad tampoco es su punto fuerte, aunque hay algún que otro nivel que debes superar volando, plagado de puntos de control. En el fondo, sólo te sorprenderás cuando te precipites por alguno de los agujeros sabiamente camuflados que salpican el camino y en los que Peter Pan muere (o lo que sea que pase con él, ya que de todos es sabido que en el universo Disney eso de que la gente expire está muy mal visto). En cualquier caso, y como colofón a tan educativo análisis, lo único que queda por decir es que semejante aventura sólo la recomendamos a aquellas personitas que aún duermen con su osito de peluche. En caso contrario, más vale abstenerse.

PSM

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Buenos gráficos	Demasiado lineal
Nada de violencia	Muy repetitivo
Fácil para los más peques	Bastante aburrido
Peter Pan es un encanto	Peter es demasiado encantador

GRÁFICOS Bastante atractivos	7
SONIDO Aprobado justito	5
DURABILIDAD Con un papel y un lápiz aguantarán más	5

PUNTUACIÓN GLOBAL 5

Después de la tremenda borrachera de juegos con licencia para niños que hemos sufrido, por fin *Peter Pan* ofrece gráficos decentes. A los más peques les gustará, pero a los demás les resultará harto aburrido.

WORMS BLAST

LA SAGA DE WORMS CONTRAATACA CON UNA SECUELA NADA AGUSANADA (NUNCA PEOR DICHO)

GÉNERO	PUZZLE
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
PRECIO	49,95 EUROS
DESARROLLADOR	TEAM 17
EDAD	3+

EN EL DVD

- Lombrices ludópatas
- Muchos colorines
- Un modo multijugador muy divertido

Las cosas más sencillas suelen ser también las más agradables: la siesta después de comer, el trinar de los pajarillos en el campo, las curvas de una modelo... Con los juegos pasa lo mismo. Entre la marabunta de títulos de hiperrealismo gráfico que nos abruma, siempre destaca alguna idea simplona que acaba llevándose el gato al agua. Juegos como *Tetris* y *Bust a Move* no necesitaron gráficos impresionantes ni tramas enrevesadas para provocar una adicción nunca vista. El único problema de estas obras de arte de la sencillez es la retahíla de imitaciones lucrativas que las suceden y que exprimen la idea original hasta dejarla irreconocible.

En un principio, *Worms Blast*, con sus burbujas de colores y su formación de líneas, se nos antojó una copia descarada de títulos como *Bust a Move* y *Puzzle Bobble*. Pero no: *Worms Blast* reinterpreta el género, partiendo de la base del conocido universo Worms.

La mecánica es sencilla: se trata de disparar a una serie de bloques de diferentes colores con la munición de su misma tonalidad para que desaparezcan. Si los tocas con una granada de un color diferente, pasarán a ser del color de la granada. Se trata de una lucha contra el crono para despejar la pantalla de bloques. También debes aprovechar los momentos en que la barrera que separa a ambos jugadores se desmorona para disparar al rival y sumergirlo antes de que seas tú el que acabe con el agua al cuello.



CÓMO ESTÁN LOS GUSANOS Éste, en concreto, muy enfadado.

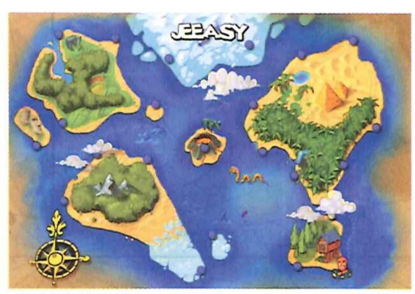


***TITANIC* AGUSANADO** ¿Cuál de todos es Leo?



DESAYUNO CON DIAMANTES Gran surtido en topacios y rubíes.

Para derribar los bloques circulares que pueblan el cielo, dispones de una nutrida selección de armamento gusanístico, además de las tradicionales cajas con reforzadores que llueven cual maná salvador. Puedes seleccionar distintos y conocidos gusanos de atributos bien definidos, todos ellos ataviados al más puro estilo *Worms*. La principal novedad radica en la posición de las criaturitas rosas, que han de buscarse la vida desde una minúscula balsa flotante. Por lo tanto, antes de apuntar debes desplazarte a izquierda y derecha sobre el agua, y tener muy en cuenta el vaivén de las olas, que puede afectar a tu puntería.



EL ANCHO MAR Nessie ha decidido por fin salir de Escocia.

El mayor problema de la saga *Bust a Move* consistía en el limitado atractivo de las partidas en solitario. *Worms Blast* no sufre ese problema gracias a un excelente modo puzzle para un jugador. Se trata de dar la vuelta al mundo; para conseguirlo deberás superar 60 puzzles distintos, a cuál más complicado, si bien siempre satisfactorios. También dispones de un modo Torneo, cuyo objetivo consiste en aguantar tanto tiempo como te sea posible la lluvia de desafíos a la que deberás hacer frente.

Worms Blast es uno de los mejores puzzles para PS2, aunque también se ha de decir que, de momento, no tiene mucha competencia. Como desafío de gran durabilidad para un jugador, sólo *Fantavision* lo supera, y como experiencia multijugador no está nada mal. A pesar de todo, no estaría de más que hubieran pensado en incluir estrategias más malévolas a la hora de derrotar a los contrarios o que hubieran simplificado la jugabilidad, sobre todo para hacer el juego mucho más atractivo a ojos de los más jóvenes de la casa.

Al contrario de lo que suele pensar la gente, la vida de los gusanos, al menos la de los que pueblan *Worms Blast*, no es nada aburrida. Te hará sonreír aunque no sea nada del otro mundo.

PSM



¡TOMA DEL FRASCO! A pesar de su cara angelical, esta ¿lombriz? no se corta ni un pelo.

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Variedad de modos	Movimiento del agua decepcionante
Tutorial decente	Confuso al principio
Armamento conocido	No tan bueno como *Bust a Move*
Divertido para un jugador	Iconos de armas demasiado pequeños

GRÁFICOS Gráficos sencillos en 2D de dibujos animados	6
SONIDO Efectos con cuentagotas y las típicas voces de risa	6
DURABILIDAD Buen rato de diversión para un jugador	7

PUNTUACIÓN GLOBAL
Un desafío para un jugador muy adictivo que también se defiende en el modo para varios jugadores. Sin embargo, seguimos prefiriendo *Super Bust a Move* a la hora de elegir un puzzle. **7**

LA EXTRAÑA PAREJA Pero parece que se entienden a las mil maravillas.

ICO

SE TRATA DE UN VENDAJE, NO DE UN CASCO, Y ESOS CUERNOS SON SUYOS. PERO LAS PROTUBERANCIAS BOVINAS NO SON LA PRINCIPAL PREOCUPACIÓN DE ICO



GÉNERO	AVENTURAS
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	SONY
PRECIO	59,99 EUROS
DESARROLLADOR	SONY
EDAD	7+

Ico se halla en el extremo opuesto a otro juego de acción que transcurre entre castillos, *Devil May Cry*, de Capcom. *DMC* prescindió por completo de los aspectos más lentos del género (los puzzles, la recolección de ítems, las escenas de vídeo interminables) y se centró en potenciar los combates. *Ico* apuesta por todo lo contrario... casi siempre. Para empezar, no es justo encasillar este juego dentro del tipo de terror de supervivencia, a pesar del gótico y desvencijado entorno y de los endiablados monstruos que intentan evitar tu huida. Casi todo el tiempo que pases en el castillo lo dedicarás a resolver puzzles, ya que los breves combates apenas si actúan a modo de incentivo para finiquitar algo por la vía rápida, como si de una cuenta atrás que asegure tu avance se tratara. Menos mal que, a pesar de todo, *Ico* sigue el ejemplo de *Devil May Cry* y prescinde también de la monótona búsqueda de amuletos rotos, llaves oxidadas y munición nueva que tantas veces suele abotargar a este tipo de juegos. También las escenas de vídeo pierden buena parte de protagonismo.

Ico es el nombre del niño que debes controlar, y esos cuernos no están adosados a un casco. Los lugareños de su aldea natal no fueron capaces de asumir que de la cabeza de un niño crecieran semejantes protuberancias; por eso, el día de su duodécimo aniversario (año en el que la cornamenta alcanzó proporciones preocupantes), en lugar de regalarle un Action Man y una buena lima de uñas, decidieron abandonarlo en un castillo de segunda mano y poner pies en polvorosa. Pensaron que un cornudo así era sinónimo de mala suerte. En el castillo, el chico sueña con una princesa pálida y etérea que sufre su mismo destino. De inmediato planea escapar y rescatarla de las garras de sus endemoniados raptores.

En resumidas cuentas, pocos combates, menos armas y nada por descubrir excepto la salida. ¿No suena un poco aburrido? Ni mucho menos. Si bien el ritmo es lento, el juego jamás resulta tedioso, por mucho que lo parezca al describirlo. De hecho, el total es mucho mejor que la suma de sus partes: cada uno de los aspectos se combina con el siguiente hasta formar un videojuego absorbente en grado sumo y de probada eficacia calmante. *Ico* tiene un encanto especial, capaz incluso de desbaratar nuestra coraza y de sacar a relucir ese corazoncito que todos llevamos dentro.

REGRESO A LA EDAD DORADA DE LARA

Los paralelismos con *Tomb Raider* son evidentes. Encontrarás cajas que puedes empujar, palancas, grandes abismos... Pero *Ico* no ha asumido ni uno solo de los muchos fallos de tan conocida saga. Para empezar, no tienes por qué pasarte horas buscando una llave o un artefacto para resolver el



PÁLIDA E INTERESANTE Una chica de pocas palabras.



AL FONDO A LA DERECHA Los puzzles son bien compactos.

GIRA EL MUNDO, GIRA...

COMO UN DISCO O, AL MENOS, COMO UN MOLINO. HE AQUÍ UNO DE LOS MOMENTOS MÁS ESPECTACULARES DE UN JUEGO ESPECTACULAR



ASPA-VIENTOS Calcula el salto y gira hacia la derecha.

Tus correrías no se limitan a las enormes y sombrías estancias del castillo: de hecho, algunas de las mejores escenas se producen en el exterior, sobre todo en las inestables almenas de la fortaleza, que suelen inducir a caídas de letales efectos. Sin embargo, puede que la escena del molino sea la más espectacular de todas. Para superarla deberás derrochar valor y precisión, algo que rompe en parte con la parsimonia del resto de la aventura. Lo bueno es que, aunque falles, disfrutarás como un enano. Si te caes morirás, ya que tu cuerpo se hundirá en la represa del molino que te espera abajo. Pero al menos gozarás de uno de los mejores efectos de agua que se han visto jamás en la PS2. Hasta merece la pena caerse a propósito.



¡EPA! Si fallas te ahogarás. Pero también vale la pena.



CHICO CONOCE CHICA Chico escapa de la celda, rescata a chica, le da un paseo por el castillo e intenta ligar sin éxito. *The end.*



DETRÁS DE USTED Las escenas exteriores son todavía más vibrantes que las del interior del castillo.

puzzle que ha de abrir la siguiente puerta. Para abrir las puertas sólo vas a necesitar a la princesa Yorda, tu inseparable compañera. La chica dispone de la habilidad mágica de desbloquear los extraños portales que de tanto en tanto impiden vuestro avance. Basta con acercarla para que aquéllos se abran, aunque, debido a su fragilidad, a veces lo difícil es conseguir que llegue hasta ellos. No siempre es capaz de seguir el mismo camino que Ico. En este título, la apertura de la puerta no puede considerarse un puzzle por sí solo, tal y como suele suceder en otros juegos del género. Una puerta jamás será el objetivo final de los protagonistas, y las ocasionales pausas de carga que los acompañan nunca duran tanto como para romper la continuidad y arruinar un viaje fascinante como pocos.

Ico se emplea a fondo en el manejo de las tres dimensiones, de modo que antes de encontrar la salida te toparás con una laberíntica colección de escaleras, cadenas colgantes, pasarelas, ascensores y pasadizos medio escondidos. Siempre hay algún camino que seguir; basta con forzar un pelín la materia gris para localizarlo. Cada vez que lo consigas te sentirás como nuevo. La novedad más destacada se halla en los puzzles, ya que jamás se plantean a modo de pequeñas partes que debes resolver si quieres acceder al siguiente tramo. El objetivo principal del juego no es otro que el de

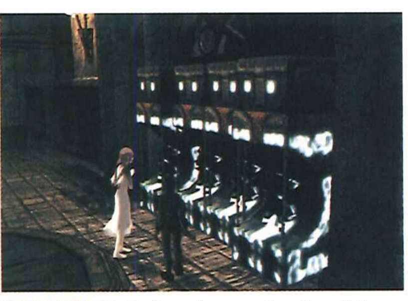
EN *ICO*, EL TOTAL ES MUCHO MEJOR QUE LA SUMA DE SUS PARTES

avanzar y escapar. Por lo tanto, no tiene sentido toparse con un camino barrado que reduzca el ritmo entre combate y combate: se acabaron las formalidades. Ése es el verdadero encanto de *Ico*.

¿FRENÉT-ICO?

Otro clásico del género totalmente ausente en *Ico* es la trampa escondida. Nada de fosos con pinchos, ni baldosas que se precipitan, ni chorros de vapor que manan de las paredes. Al principio hasta llegamos a echar de menos esa sensación de alivio que recorre tu espinazo al aguar la fiesta a una fuerza invisible y devastadora que intenta liquidarte. Sin embargo, lo cierto es que esos momentos de pánico y la muerte súbita que conllevan a veces habrían acabado arruinando la fluidez del juego. En *Ico* resulta casi imposible morir.

Lo que sí puede suceder es que la pifies. Como dejes mucho rato sola a Yorda o te alejes demasiado de ella, los espíritus se la llevarán en menos que canta un gallo. Estos monstruos sombríos son como un grano en el trasero, y sólo dispones de un botón para luchar contra ellos. Vale la pena buscar una puerta sellada antes del enfrentamiento, ya que al abrirla liquidarás a todo bicho viviente que ande cerca y te ahorrarás más de un disgusto. De paso, evitarás que te derriben una y otra vez nada más incorporarte, hasta el punto de perder por completo el control de la aventura. Algo así pasa en contadas ocasiones, pero cuando se da



INTRAMUROS Sólo Yorda puede romper los sellos mágicos.



MALA ESTRELLA Este tipo te abandonará en el castillo.


VEGETEMOS El movimiento de los árboles es una pasada. Palabra.

el caso, resulta harto incómodo. Además, Yorda desaparece, y vuelta a empezar.

Ésta es la forma más fácil de perder en *Ico*. De vez en cuando también sufrirás alguna que otra caída que acabe contigo, pero no es algo frecuente. Los accidentes de este tipo quedan reservados para los más patosos, pues el héroe que controlas es muy inteligente. Acércate a una escalera y la subirá, sin necesidad de pulsar ningún botón ni de responder a pregunta alguna. Aproxímate a una cornisa y se colgará de ella hasta incorporarse. Trepa por una cadena y él solo se lanzará hacia la plataforma que la corone. Ico ejecuta sin previo aviso las acciones que se suponen evidentes para que no tengas que preocuparte por nada, y puedas disfrutar a tope del viaje. ¡Estupendo!

ICO EJECUTA SIN PREVIO AVISO LAS ACCIONES QUE SE SUPONEN EVIDENTES

PÁLIDA, PERO COMO UN ROBLE

Yorda también es de armas tomar, a pesar de su aspecto enfermizo. Para llamarla, pulsa R1 y la cámara correrá en su búsqueda. Si no responde será porque físicamente no puede alcanzarte: a pesar de todo, es una chica muy sufrida, y si cuenta con tu ayuda, no dudará en dar un salto arriesgado o en trepar por una roca. A pesar de los peligros constantes y de la pasión que se respira entre los muros del castillo, *Ico* rezuma una tranquilidad supina. Eso se debe a la carencia de objetivos superfluos, la ausencia de pantallas de equipamiento y de gestión de armas, la brevedad de los tiempos de carga, la continuidad en la narración, la forma en la que los protagonistas se tiran a un sofá para ponerse a salvo, la grandiosidad tridimensional de los puzzles y la naturaleza tranquila y distante de las voces. Y para rematar la faena, los sonidos ambientales: todo es relajante. Ni siquiera cuando te atacan se escuchan efectos especiales, ni música alguna: sólo una sucesión de sonidos que no presagian nada bueno. Nos hallamos ante una experiencia cálida y envolvente, de una originalidad fuera de toda duda, y jugable como pocas. Si eres de los que no necesitan liquidar todo lo que se mueve en pantalla, dale una oportunidad a *Ico*.

PSM


TÓCAME Ico lo prueba todo, pero Yorda se resiste.

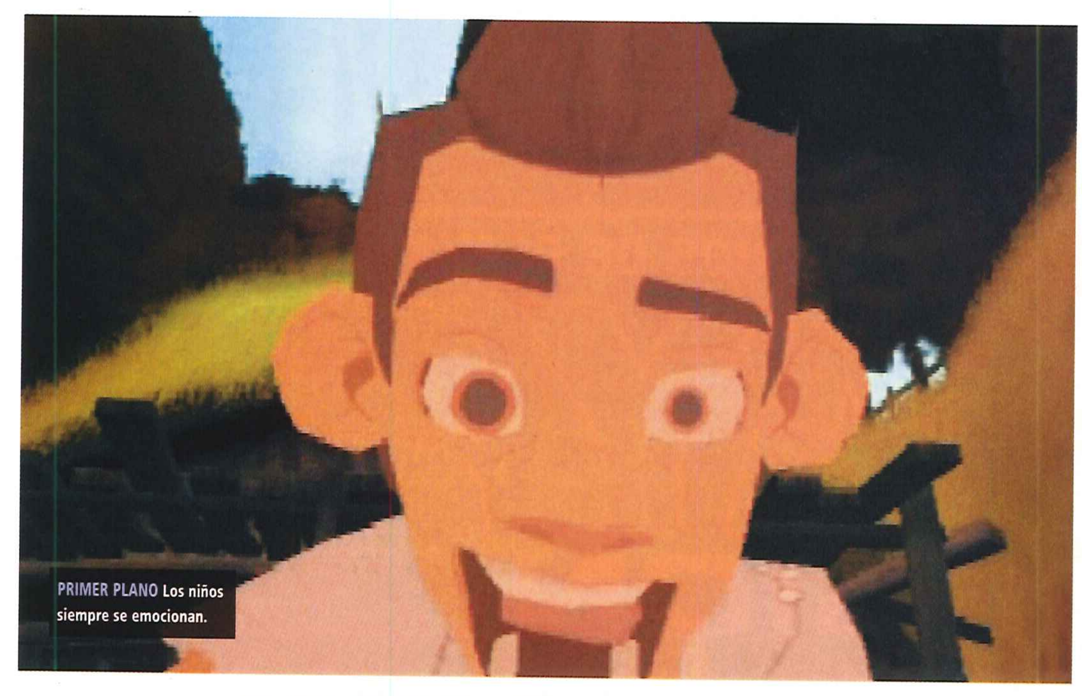

EL AMOR, POR LAS NUBES Sola no podrá. ¡Échale una mano!

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Experiencia muy jugable	Los combates son molestos
Y al mismo tiempo, relajante	Las texturas, repetitivas
Gráficos de ensueño	A veces resulta confuso
Poca violencia	¿Gráficos demasiado pulidos?

GRÁFICOS Personajes detallados, pero algo repetitivos	8
SONIDO Subestimado, pero muy efectivo	9
DURABILIDAD Un desafío considerable	8

PUNTUACIÓN GLOBAL
***Ico* prescinde de la habitual violencia pero sin adentrarse en el pantanoso terreno de la cursilada. Es tranquilo y entretenido, e incluso hará que te sientas como un caballero.** **8**


PRIMER PLANO Los niños siempre se emocionan.


PROCESIÓN DE SEMANA SANTA ¿A qué cofradía pertenecerán?


CUÉNTAME UN CUENTO Hace muchos años se empezó a crear un juego...

HERDY GERDY

NADA DE SANGRE, SEXO NI VIOLENCIA. LAS SEÑORITAS DE LA CALLE, LOS INSULTOS Y LAS NAVAJAS BRILLAN POR SU AUSENCIA. ¿SERÁ ÉSTE EL MUNDO FELIZ QUE INSPIRÓ A HUXLEY?

GÉNERO	AVENTURAS RURALES
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	PROEIN
PRECIO	59,99 EUROS
DESARROLLADOR	CORE DESIGN
EDAD	3+

Al fin, un juego dedicado exclusivamente a la comunidad rural. Ya era hora de que los editores de revistas sobre agricultura pudieran incluir una sección de análisis de juegos: por fin ha salido de su prolongada gestación *Herdy Gerdy*, una insólita mezcla entre juego de acción y aventuras y cuidado de rebaños.

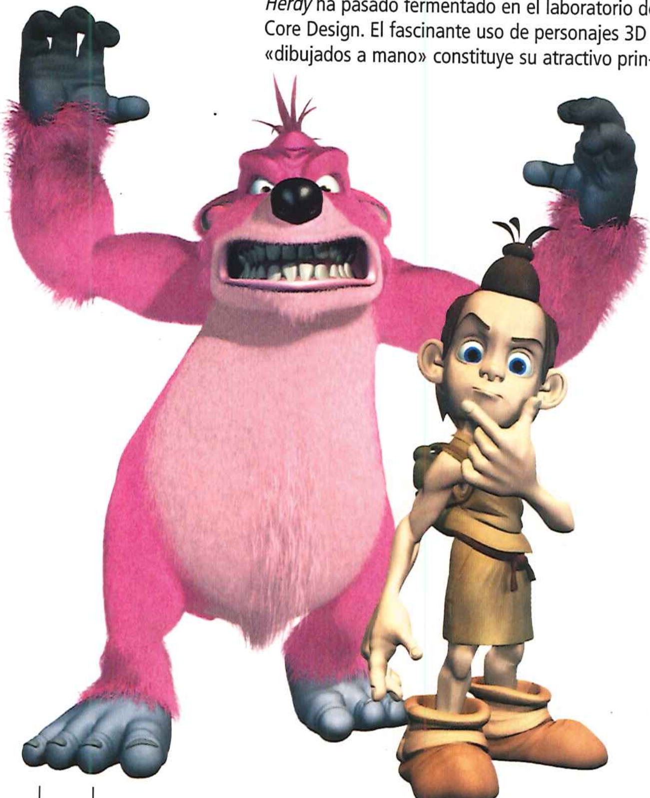
Aunque a primera vista suena bien, lo cierto es que el mundo de los juegos ha cambiado mucho durante los tres o cuatro (o más) años que *Herdy* ha pasado fermentado en el laboratorio de Core Design. El fascinante uso de personajes 3D «dibujados a mano» constituye su atractivo principal, la nueva dirección que teóricamente seguirán todos los juegos en el futuro. Quizá podía parecer excitante hace 32 años, cuando se forjó el proyecto. Pero hoy en día, rodeados de juegos que tienen unos gráficos que ponen los pelos de punta y más colores que dos arcos iris en plena batalla de pintura, el aspecto del dibujo de *Herdy Gerdy* remite a los juegos de hace cinco años.

«¡Parece un juego de N64!» es la reacción que causa *Herdy* en quienes lo ven, con sus árboles cuadrados y sus colores indefinidos que derrumban la labor hercúlea de los animadores. También adolece de cierta imprecisión, especialmente cuando paseas la cámara intentando descubrir qué diablos está haciendo tu hombrecito. Tanta espera para esto...

A eso hay que añadir que el encargado de la cámara tendría que haber pasado menos tiempo navegando por Internet en horas de trabajo y haberse esforzado un poco más para asegurarse de que la cámara flotante no se queda atascada en los árboles y las casas. Se encalla en los acantilados, se pierde cuando corres entre los árboles y, por desgracia, a menudo interrumpe tu avance. Y cuando la cámara se libera de uno de estos obstáculos del terreno, vuelve a un plano corto, con lo que tienes que ajustarla de nuevo a una distancia que resulte cómoda para jugar.

LA CANCIÓN DE SIEMPRE

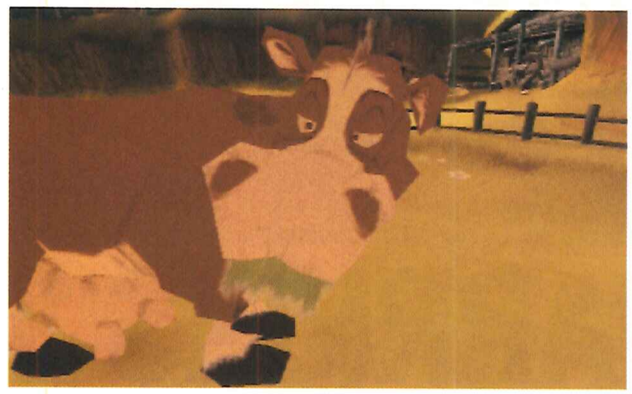
El manejo del rebaño es el plato fuerte del juego e incluye un repertorio de técnicas y de elementos para recoger que dan lugar a una compleja planificación estratégica. Las gallinitas te esquivan y reaccionan a cada uno de tus movimientos, mientras que a las vacas les cuesta más moverse. Pero, gracias a su excelente oído, pueden detectar tu voz melodiosa y venir a ti desde muy lejos.



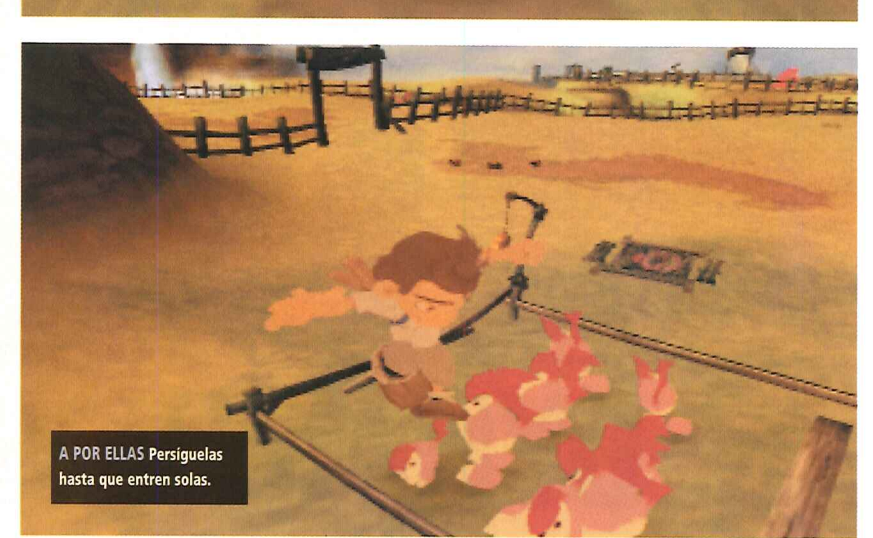

EN COLORINES Rosa y marrón, la paleta de colores de *Herdy*.



CURIOSIDADES DE LA NATURALEZA, 1 Las gallinas son parientes próximos del *T-Rex*.



CURIOSIDADES DE LA NATURALEZA, 2 Las vacas no mastican hierba: llevan perilla verde.



A POR ELLAS Persíguelas hasta que entren solas.



LA TAREA DE PASTOR NOS GUSTA PORQUE ESTÁ LOGRADA

Como aliciente añadido, deberás tratar de evitar a los monstruos que quieren sacar a los animalitos de sus cercas, y dispones de herramientas que añaden complejidad a tu trabajo. La tarea de pastor nos gusta. Está lograda.

PERDIDO EN EL ESPACIO Y EL TIEMPO

El problema es que la historia y la presentación de *Herdy Gerdy* habrían sido muy buenos... a mediados de los noventa. Su tema está un poco pasado de moda, con animales parlanchines que tienen la voz dulzona de tiernos infantes. Corren tiempos de apalear macarras en *GTA3*; resulta comprensible, pues, que no mole mucho aprender a guardar el juego con las indicaciones que te proporciona una ardilla. Está tan anticuado y lleno de clichés que hasta las dos primeras horas de práctica aburren enseguida.

La historia se centra en La legendaria Primera Bellota. Una de tus primeras misiones será encontrar un par de «botas mágicas». Un topo cegato con gafas te guiará por este mundo de cuentos infantiles. Todos los personajes tienen la típica voz de eterno alucinado de un niño de nueve años, excepto la Abuela, que (previsiblemente) gasta la clásica voz de las abuelas de dibujos animados.

Sí, se trata de un juego cliché para niños, aunque te digan lo contrario. Es como si Disney hubiera comprado Nintendo; tan bueno, dulce e inofensivo resulta. A ver: eso tampoco es razón para odiarlo. Sencillamente, ya hemos crecido y nos cansa un poco que un alegre animalito parlante nos diga lo que tenemos que hacer. Eres una ardilla haciendo un trabajo monótono. ¿Qué te hace tan feliz?

El juego empieza con el noticiario (el terror de los niños). Herdy entra en el cuarto de su padre y se encuentra con que papi ya no se despertará. No ha muerto de cáncer por intoxicación con monóxido de carbono; sólo se encuentra bajo el efecto de un conjuro. Tu misión es... sí, puedes imaginártelo, trabajar e ir haciendo recaditos a los vecinos para acabar salvando la situación.

No deja de ser encantador, a su manera juvenil y retro, y la jugabilidad no impide que disfrutes haciendo de pastor. De hecho, si aún no has cumplido los 12 años, se podría convertir en el juego de tu vida, pero si eres un hombretón cuyos ideales giran en torno a las mujeres, los coches, la cerveza y el dinero, el lento y delicado *Herdy* te aburrirá más allá de los límites normales de tolerancia. Y como la mayoría de los lectores de PSM encajan con esta descripción, le ponemos un 6.

PSM

AH, QUÉ PASTEL DE GRÁFICOS

¡NADA MEJOR PARA GUSTOS CURSIS QUE LOS DELICADOS GRÁFICOS DE *HERDY GERDY*!

La única forma de que *Herdy Gerdy* pareciese más infantil sería que todos los gráficos estuvieran pintados con rotuladores y que las pantallas tuvieran borrones y manchas de pegamento. Dulces chiquillas, animales sonrientes y monstruitos rosas para que nadie se asuste. Es más tierno que un osito con un jersey de florecillas. Teniendo en cuenta que el número uno en ventas ha sido *Grand Theft Auto 3* con su elenco de asesinos y prostitutas, ¿realmente es necesaria tanta cursilería en PS2?



¡AGGDILLA! ¡Es tan mona!

¡ABUEDITA! ¡Es tan mona!



¡VIEJESITO! ¡Es tan mono!



¡ANIMADITOS! ¡Son tan monos!



¡GERDY! ¡Es tan mono!



¡NENITA! ¡Es tan mona!



¡MOLEY! ¡Es tan mono!



¡NENITA N.º2! ¡Es tan mona!

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Buenas voces, aunque infantiles	Personajes marrón pálido
60 Hz sin opción de bordes	Argumento muy infantil
Las faenas de pastor están bien	Ardillas parlanchinas
Más difícil de lo que parece	Y un topo. Se llama Moley

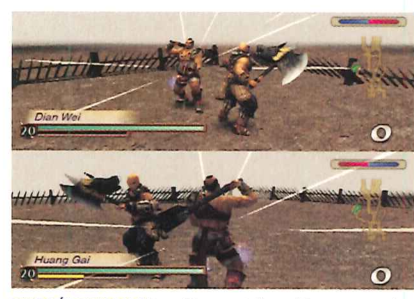
GRÁFICOS Geniales si fuera 1997 o un juego de N64	5
SONIDO La banda sonora interior de Leticia Sabater	7
DURABILIDAD Mogollón de mundos, extras, rebaños, historia	8

PUNTUACIÓN GLOBAL
Tan dulce que es difícil que no guste. A nosotros no nos va porque atufa a pastel Nintendo/Disney, cosa que parece fuera de lugar en la PS2. Genial si aún no has superado tu adicción al chupete.





LA HORA DE MUSOUM Como *DW2*, pero mucho más grande.



DINASTÍA GUERRERA La acción a pantalla partida es una gozada.



¿UN CAMPO O UN HIPÓDROMO? La primera víctima de la guerra es el caballo.

DYNASTY WARRIORS 3

SE NECESITA CARNICERO ORIENTAL CON ESPADA PROPIA Y MÁSTER EN CIENCIAS OCULTAS

GÉNERO	LUCHA
JUGADORES	1-2
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	PROEIN
PRECIO	66,95 EUROS
DESARROLLADOR	THQ
EDAD	11+

EN EL DVD
- Un gordo con unas zarpas terribles
- Un tipo con bata
- Pang Tong y sus artes «decapitatorias»

Un tremendo dilema asalta a cualquiera que pretenda comprarse lo último de Noah Gordon, Dominique Lapierre o John Grisham: ¿valdrá la pena o será más de lo mismo? Ésta es la duda que atenazará a los jugadores de *Dynasty Warriors 2*. A primera vista, parece que la secuela ha sufrido los retoques necesarios en los puntos más convenientes.

En el área gráfica, sin embargo, se ha conformado con un par de manos de pintura. Su aspecto es más definido, se ha prestado mayor atención al detalle y los colores son más vivos, algo de agradecer cuando la pantalla está hasta los topes de hordas de violentos salvajes entregados a un festín de sangre sin parangón.

Por suerte, esos aderezos visuales no han reducido el número de musculosos cuerpos ni la bestialidad guerrera con que suele premiarnos la despiadada saga. *DW3* constituye una de las experiencias de lucha más gratificantemente caótica y peculiar de la PS2. No hay otro título del género que presente a la vista un festival de colores, extremidades sesgadas y violencia salvaje tan generoso.

Al tradicional modo Musuo (campaña) se han sumado el imponente Time Trial, en el que debes matar a cien enemigos a toda pastilla, y el más relajado modo Survival. El juego en total dispone de 23 tramos (tres veces más niveles que en *DW2*), y el número de personajes se ha elevado a 40. Pero lo más destacable es la inclusión, por fin, de un modo para dos jugadores: una novedad muy ansiada que, por desgracia, adolece de un enfoque de cámara tan próximo al jugador que no puede ofrecer una visión competente del campo de batalla. Para más *inri*, la temible niebla también hace su aparición.

SIN TIEMPO PARA CONTEMPLACIONES

La pantalla está siempre tan concurrida que por algún lado han de verse los fallos. En *DW3*, el problema radica en la distancia de enfoque. Tanto en el modo para un jugador como en el multijugador, el horizonte parece hallarse a un palmo de distancia. Surgen de la nada promontorios, árboles y elefantes, pero, a pesar de todo, la diversión no se ve afectada en absoluto. El caos es tal que apenas tienes tiempo de admirar los escenarios.

Y para animar más si cabe el cotarro, en esta ocasión puedes enlazar combos mucho más elaborados y subirte a lomos de un caballo, o incluso de un elefante, en el fragor de una batalla. Puedes dar órdenes a tus guardaespaldas y recoger ítems esparcidos por los campos de batalla que te irán de perlas en futuras escaramuzas. Ahora bien: ni por asomo pienses que la estrategia tiene cabida en este título. Semejantes novedades no son más que alocados y brevísimos aderezos de una ensalada realmente imaginativa.

Dynasty Warriors 3 es un juego muy accesible, pero de muy difícil dominio. A pesar de lo repetitivo de su jugabilidad, dedicarse al reconfortante ejercicio de masacrar a un ejército de enfurecidos guerreros valiéndose de los ataques más rotundos jamás ideados resulta harto gratificante. ¿Vale la pena comprárselo si se dispone ya de *DW2*? A precio de lanzamiento puede que no, pero si jamás has gozado de los placeres de *Dynasty Warriors*, la última entrega vale su peso en oro. Quizá carezca de la profundidad de los juegos de lucha más reconocidos, pero su manejo resulta mucho más sencillo, y la enormidad de las batallas es impresionante. Carnicerías al por mayor y sin escrúpulos.

PSM

CHÚPATE ÉSA Los apelotonamientos están a la orden del día.



VIOLENCIA JUSTIFICADA Es un juego violento (fue una época violenta).

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Enormidad envidiable	Muy parecido a *DW2*
Montones de misiones	Niebla traidora
Más de 40 personajes	Demasiado caótico en ocasiones
Nuevo modo Time Trial	Puede hacerse repetitivo

GRÁFICOS La acción es impresionante; la niebla, no tanto	6
SONIDO La música rock no pega ni con cola	5
DURABILIDAD Toda la que necesites en esta reencarnación	7

PUNTUACIÓN GLOBAL
Un juego imponente de lucha y, sobre todo, compulsivo, a pesar de su aparente simplicidad. Si estás cansado de *Tekken* y de *Dead Or Alive*, ya tienes la solución perfecta.





NO MONTES ESE CABALLO **Desde luego, algunos juegos son muy dramáticos.**



HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO **La historia podría empezar así.**



¿LANZA O BENGALA? **Impresionante. Pero todo lo controla el ordenador.**

KESSEN 2

NO LE BUSQUES TRES PIES AL CABALLO: NO PODRÍAS IR A LA GUERRA

GÉNERO	ESTRATEGIA
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	PROEIN
PRECIO	66,95 EUROS
DESARROLLADOR	KOEI
EDAD	11+

EN EL DVD

- Equinoterapia *sui generis*
- Destellos cegadores
- Una colección de tipos barbudos poco dados a la lectura

Hoy día, los derechos de los animales se defienden tanto como los de los seres humanos; a nadie en su sano juicio se le ocurriría ir a la guerra a lomos de un corcel. Sería más fácil ver en el frente un mono transmutado genéticamente y alistado de forma voluntaria, o una bomba teledirigida embutida de uranio y serigrafiada con citas de Friedrich Nietzsche («La fe no quiere saber la verdad»), o incluso una bicicleta de montaña, antes que un caballo. Sin embargo, siglos ha, en una época en la que los niños jugaban al pilla-pilla con bolas de pinchos y mazas de madera, los caballos desempeñaban un papel primordial en ese ceremonial guerrero que conducía a millares de hombres aterrorizados a destriparse unos a otros en un campo de batalla. En aquellos tiempos un caballo potente lo era todo, y una pata rota o sesgada podía suponer una muerte prematura.

Kessen 2 rememora esa etapa tan noble de la historia. Y, si bien los nombres de varios de los protagonistas suenan remotamente familiares a los oídos de un occidental, y a pesar del empeño de los desarrolladores por plasmar batallas enormes y creíbles, cualquier atisbo de realismo es pura coincidencia. ¿O es que alguien, alguna vez, ha visto a una mujer voladora invocando lluvias de piedras y abriendo abismos letales en el suelo como si tal cosa? Pues sí, la magia juega un papel vital y además sirve para salpimentar en cierto modo un batiburrillo que, de lo contrario, más bien parecería una reunión multitudinaria de rudos y barbados varones que intentan batir un récord de bailes modernos.

Puedes disfrutar de las batallas a vista de pájaro (aunque el paisaje más bien parece una colonia de hormigas) o bien enfocar en primer plano al comandante de tu elección y dirigir los destinos de sus guerreros. Sin embargo, el control tan cercano resulta bastante disperso, ya que el imponente número de combatientes transforma las batallas en una experiencia caótica. También puedes controlar a tus ejércitos desde la pantalla del mapa, de modo que cuentas con una ventajosa vista general tanto del terreno como de las formaciones del enemigo. Para simplificar aún más los procedimientos, los arqueros y los soldados de a pie se desplazan con tanta rapidez como la caballería, con lo que demuestran que la potencia de sus piernas equivale también a un caballo. Desde luego, en aquella época se lo pasaban pipa.

Las escenas de vídeo son una auténtica gozada. Merece la pena observarlas con mucha atención, y no sólo por los chistes obscenos y el impresionante trabajo gráfico realizado. Las facciones que luchan a tu lado suelen presentarte diversas estrategias para que las estudies y, si no atiendes a sus demandas, jamás sabrás qué demonios estás escogiendo. También te permiten, entre batalla y batalla, entrenar a tus tropas, interceptar las reservas del enemigo o dedicarte a la captación de mercenarios a cambio de benevolencia. Todos estos aspectos afectan tanto a la habilidad como a la moral de tus ejércitos: piensa que, con la moral baja, la derrota es inminente. Aunque el nivel de interacción es un pelín escaso (por ejemplo, las peleas cuerpo a cuerpo no son más que vídeos), *Kessen 2* resulta muy entretenido: de ritmo lento y acciones extrañas, pero divertido. Si andas tras una dosis generosa de profundidad (pero sin pasarse) y ya estás aburrido de *Age of Empires 2*, valdría la pena considerar esta posible inversión.

PSM

CALAMIDAD **Los conjuros impresionan gráfica y tácticamente. ¡Toma poder mágico!**



MUY ÚTIL **«Después de los mutilados, a la derecha de los cadáveres, gire a la izquierda, pasados los convalecientes.»**

VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Personajes impresionantes	Demasiadas escenas de vídeo
Cientos de combatientes	Interacción limitada
Ritmo lento y bien pensado	Controles poco definidos
Curva de aprendizaje acertada	Puede resultar confuso

GRÁFICOS Escenas de vídeo y pecheras geniales. Y barbas.	7
SONIDO Voces poco adecuadas, pero con pizcas de humor	6
DURABILIDAD Siempre puedes intentar una batalla mejor	7

PUNTUACIÓN GLOBAL

Si te apetece algo con mayores dosis tácticas de lo habitual, dale una oportunidad. Te recomendamos, no obstante, que pruebes primero *Age of Empires 2*.



SHADOWMAN 2ECOND COMING

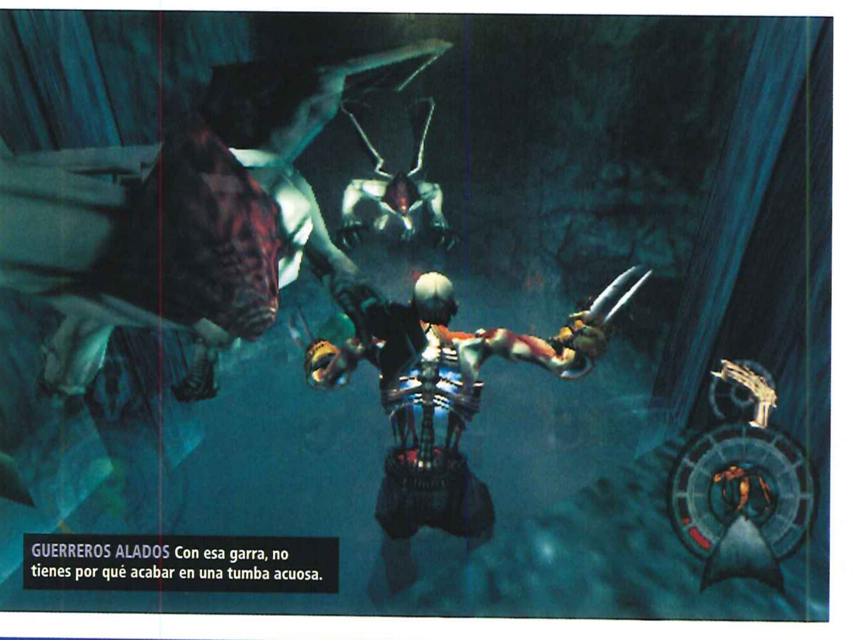
¿ALGUNA VEZ HAS DESEADO ESTAR MUERTO? PUES AUNQUE PAREZCA LO CONTRARIO, NO TE PIERDES NADA DEL OTRO MUNDO. ADEMÁS, EN LOS INFIERNOS NO HAY TV VÍA SATÉLITE

GÉNERO	AVENTURA DE ACCIÓN
JUGADORES	1
DISPONIBLE	SÍ
DISTRIBUIDOR	ACCLAIM
PRECIO	59,99 EUROS
DESARROLLADOR	ACCLAIM STUDIOS
EDAD	15+

EN EL DVD
- Shadowman se transforma ante tus ojos
- El profundo, oscuro y duro mundo de los muertos
- Por qué tu madre tenía razón cuando te decía que tenías que comerte toda la verdura

Si alguna vez llegaste a jugar al primer *Shadowman* en la PSone, te darías cuenta de lo horrendo que resultaba. Y no porque los desarrolladores no tuvieran talento, ya que las versiones para Dreamcast, PC y N64 eran recomendables, sino porque la PSone no estaba preparada. Los extensísimos niveles y el elevado grado de detalle de la sangre se perdían en un difuso mar de manchas disfrazado de ocio digital. Gracias, Sony, por el avance. Ahora que la claramente más potente PS2 se encuentra en 20 millones de hogares del mundo, los creadores de uno de los juegos más oscuros de la PSone pueden por fin realizar su sueño, ese que los sitúa a medio camino entre la tierra y el infierno.

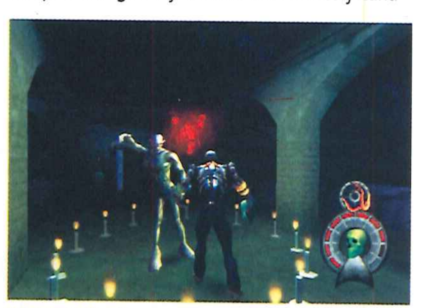
En lo que respecta a este análisis, vamos a utilizar la denominación de *Shadowman 2*. Eso de poner números en las palabras tiene su gracia, pero hasta la fecha sólo ha funcionado bien (hasta cierto punto, tampoco exageremos) con la película *Se7en*.


GUERREROS ALADOS Con esa garra, no tienes por qué acabar en una tumba acuosa.

Dicho esto, aquí tenemos a Shadowman 2, un maravilloso demonio. Estarás pensando que «maravilloso» no es el mejor calificativo para describir a los sangrientos individuos que pueblan el infierno. Lo que queremos decir es que los entornos del infierno son visualmente magníficos. Es uno de los juegos de PS2 con los gráficos más logrados. Todas las armas y los ataques vudú despliegan un cegador caleidoscopio de colores y efectos especiales; las bolas de fuego dan la impresión de que se salen de la pantalla, y los aceros destellantes hacen trizas a los estrambóticos habitantes de este mundo como un cegador rayo de luz solar. Sí, tiene un aspecto tremendo, pero sólo cuando logras que estas cosas pasen.

¿HAY ALGUIEN AHÍ FUERA?

Resulta vergonzoso que unos escenarios tan elaborados lleguen a ser resultar tan sosos. Nueva Orleans queda retratada con unos pocos edificios vacíos de corte tradicional, aunque si te aventuras por las afueras encontrarás árboles, estanques cenagosos y abundantes túneles y cana-


LA DANZA DEL FUEGO Eso de cambiar el tutú por una espada...

PIERDE PESO EN CINCO PASOS

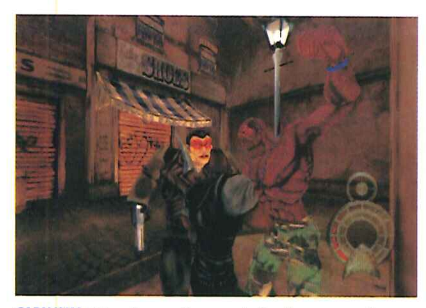
MIRA QUE DEJARSE LA PASTA EN CLÍNICAS DE ADELGAZAMIENTO, CON LO SENCILLO QUE ES EL SISTEMA *SHADOWMAN*...

Como puedes ver en estas capturas, tomadas fuera del claramente impopular bar de Mike LeRoi en Nueva Orleans, cuando anochece pasas del corpulento LeRoi al podrido saco de huesos de Shadowman. Si más adelante encuentras el reloj, podrás provocar la metamorfosis siempre que quieras. La transformación tiene sus ventajas. Shadowman es mucho más ágil, ataca más rápido y puede descargar combos más letales. Cuantos más ataques seguidos hagas, más duro es el impacto. Además, Shadowman puede saltar más alto y más lejos, si bien no puede empujar cajas ni recibir tantos impactos como el musculoso LeRoi.









CARNAVAL Sólo así se explica que alguien lleve esas gafas.



MI NOVIO ES UN ZOMBI Eso sí que es estar en los huesos.

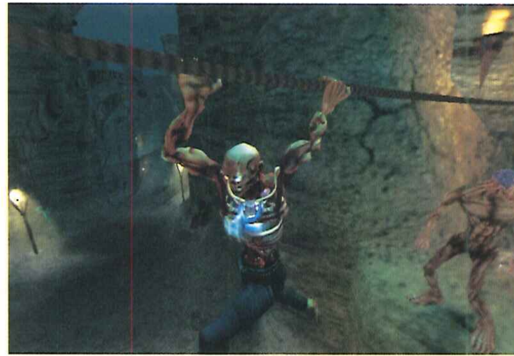


DIOS MÍO, ESTO ES UN INFIERNO El ataque inferno lo quema todo, a ti incluido.



EL CLUB DE LA GRASA Ya no podrá comer donuts con las dos manos.





EJERCICIO ANTES DE ACOSTARSE Ahora entendemos por qué está tan delgado.

les. La inhóspita zona de los pantanos puede considerarse aceptable, pero el conjunto de los niveles, que se hallan esparcidos por todo el mundo, resulta bastante insípido. Irlanda es una impersonal extensión verde con proyecciones rocosas, la típica lluvia incesante y, sorpresa, un montón de claustrofóbicos túneles y pasillos. En Rusia se cambia el extenso verde por el blanco de la nieve, aunque se mantiene la misma colección de pasadizos. Ya se ubiquen en Irlanda o en Rusia, todos resultan increíblemente vacíos y desprovistos de señales de vida.

Otro defecto del diseño de los niveles reside en que son tremendamente restrictivos. No puedes quitarte de encima la sensación de que alguien te está conduciendo por una ruta concreta. Eso significa que los desarrolladores han hecho caso a las súplicas de los jugadores frustrados que pasaron horas y horas perdidos en el primer *Shadowman*. Éste era demasiado «abierto»: pasabas mucho tiempo arriba y abajo en busca de objetos mal ubicados. Ahora, moverse por el juego resulta bastante más rápido, aunque en el proceso se ha eliminado mucha libertad. Pero lo cierto es que si tenemos que escoger entre los dos, nos quedamos con la opción lineal. No te limita de una forma inaguantable; simplemente te priva de una buena dosis de autonomía.

Shadowman 2 empieza en el punto en que termina la anterior entrega, aunque no necesitas haber jugado a ésta para zambullirte en la secuela. Los pacientes y dedicados veteranos del original conocerán a algunos miembros del reparto, como Jaunty, el irritante duendecillo irlandés. Pero las premisas del juego son totalmente nuevas y se ha evitado toda controversia eliminando a los asesinos en serie que aparecían en la primera entrega. Esta vez tu misión consiste en evitar que la temible banda de los Grigori, liderada por don Papa Morte, de Nueva Orleans, resucite a su gurú demoníaco, Asmodeus.

VUDÚ Y POLLO FRITO

Como es habitual en los títulos situados en las misteriosas tierras de Nueva Orleans y Luisiana, la magia negra y el vudú juegan un papel importante en la acción. Tu personaje, Mike LeRoi, puede pasar del mundo real al de los muertos, momento en que se convierte en el epónimo Shadowman. Ambas personalidades tienen sus ventajas y desventajas (ojea el recuadro de la página anterior); cuando cae la noche, el hombre hecho y derecho –o sea, tú– se transforma automáticamente en una sombría versión esquelética.

Si bien muchos de los escenarios del mundo real adolecen de cierta sosez, lo cierto es que no puede decirse lo mismo del mundo de los muertos. Son lo más lóbrego y grotesco que pueda llegar a imaginar tu alma cruel y retorcida. Y sus abominables habitantes son tan repulsivos como formidables. Dispones de un amplio repertorio de armas para descargar sobre estas fuerzas demoníacas, elaboradas con una imaginación y una calidad gráfica considerables. Entre ellas hallarás la típica selección de armas automáticas e instrumentos para cortar y pegar (y no en entorno Windows, precisamente). Pero lo más encantador son las armas vudú y la magia negra. Transformarte en una mortífera llama andante y achicharrar a todos los que te rodean es francamente divertido. Aunque no siempre vas a encontrar todos estos juguetes en tu camino: algunos tendrás que descubrirlos investigando minuciosamente, y otros aparecerán cuando soluciones alguno de los numerosos puzzles que se plantean.

Shadowman 2 combina el combate en tercera persona con una selección de puzzles para ponerte a prueba, al estilo *Tomb Raider*. La variedad en los puzzles es admirable y ayuda mucho la profesional voz que te acompaña. Sin embargo, el combate no resulta tan destacable, ya que el movimiento y los ataques a dos manos son algo confusos. Afortunadamente, cuando te haces con las armas más sustanciosas, el combate cuerpo a cuerpo casi desaparece, puesto que prefieres asar a tus adversarios con algunas llamaradas. Este sistema resulta muy útil si te enfrentas a los jefes que habitan en cada escenario. Bendecidos por ciertos toques de astuta inteligencia artificial, cada uno tiene su forma de atacar, y todos suponen un desafío enorme incluso cuando estás plenamente equipado. La bruja de la fase de Rusia resulta particularmente temible: la cámara cambia a su punto de vista y te persigue por los bosques antes de helarte las venas y chamuscarte la piel. Ella es así...

LO QUE REALMENTE VALE LA PENA SON LAS ARMAS VUDÚ Y LA MAGIA NEGRA

Shadowman 2 constituye una aventura bien producida que entretiene, pero sin llegar a emocionar en exceso en ningún momento. Es como si fuera el resultado de un trabajo en serie: tiene todo lo que esperas de este tipo de juego (puzzles, combates diíciles, jefes mortales) pero no sobresale o innova en ningún aspecto. Al igual que *Project Eden* o *Soul Reaver 2*, hace todo lo que esperas de él y es visualmente impactante, pero carece de emoción.

PSM

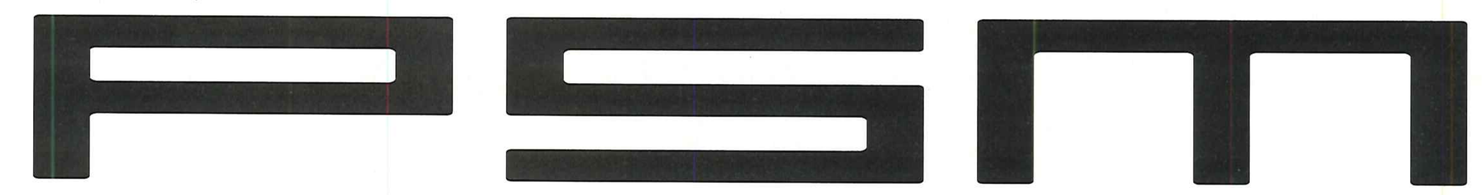
VEREDICTO PSM

PROS	CONTRAS
Efectos visuales geniales	Combate algo enredado
Enorme selección de armas	Algunos escenarios pobres
Esmerado diseño de escenarios	Niveles a veces lineales
Animaciones divertidas y novedosas	Objetivos poco precisos

GRÁFICOS Fantásticos efectos, entornos austeros pero finos	8
SONIDO Escalofriantes sonidos de fondo y buenas voces	7
DURABILIDAD Más de 20 horas de juego	7

PUNTUACIÓN GLOBAL
Los escenarios de un vacío espartano, el combate confuso y la total ausencia de aspectos remarcables son los defectos de un juego visualmente estupendo. Entretenido, pero diversión previsible. **7**

SUSCRÍBETE A





Remite el boletín adjunto por carta o fax a

MC Ediciones S.A.
Passeig de Sant Gervasi, 16-20
08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 58 Fax 93 254 12 59
o envía tus datos a **suscripciones@mcediciones.es**

Deseo suscribirme a **PSM** durante un año (12 números) al precio especial de 49,98 euros (30% de descuento sobre el precio de portada)

Nombre y apellidos..
Calle...
....N°....................
Código postal........................... Población.................................
Provincia...
Teléfono...

Forma de pago

[ ] Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

[ ] Tarjeta de crédito

[ ] VISA (16 dígitos) [ ] American Express (15 dígitos)

N° [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Nombre del titular: ....
Caducidad: .... /...... ......

Firma

(Opcional) Teléfono de contacto...............................

[ ] Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle..
.... Número.......................................
Código postal...............................Población...
Provincia..

N° [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular...
de la cuenta o libreta...

Les ruego se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad bancaria los efectos que le sean presentados por MC Ediciones S.A. para su cobro.

Firma del titular

..................................., a .... de .... de 2002
(población) (fecha) (mes)

SOLUCIONES PSM

PATEA, AHOGA Y MACHACA AL ENEMIGO, Y LUEGO ESCÚRRETE DISCRETAMENTE. DEJA QUE PSM TE EXPLIQUE CÓMO HACERLO



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

CONVIÉRTETE EN EL INFILTRADO DEFINITIVO Y SUPERA EL JUEGO MÁS ESPERADO DE LA HISTORIA CON LA COMPLETA Y CURTIDA GUÍA PASO A PASO DE PSM

CONÓCETE EL OFICIO

Vale, daremos por sentado que conoces los fundamentos en lo que respecta al control de Snake. O sea, que te has leído el manual y ya has jugado un poco. A continuación, antes de adentrarnos en la completa guía paso a paso del juego, te ofrecemos unos cuantos consejos generales que te serán útiles de principio a fin.

RECOGER PLACAS DE IDENTIDAD DE LOS ENEMIGOS

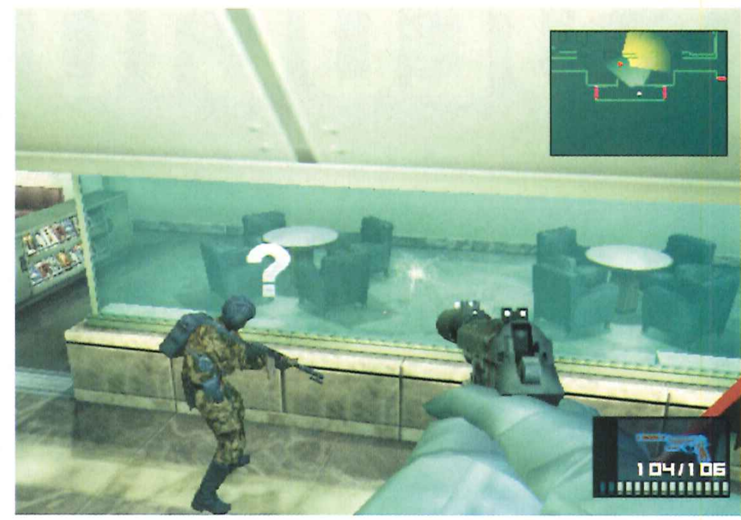
Conseguir todas las placas de identidad (361, si se incluyen todos los niveles de dificultad) es un elemento clave para desbloquear objetos secretos de cara a la siguiente vez que empieces, tras haber completado el juego. Para hacerte con la placa de un soldado, equípate con un arma y acércate a hurtadillas a un guardia por detrás o por el costado. O, si no, salta y sitúate de repente ante él. Recuerda que sólo puedes obtener las placas si estás delante del guardia, tras haberlo asaltado. Puedes sorprender a un guardia desde la perspectiva en primera persona o bien pulsando el botón de ataque para fijar el blanco. Si no lo pones sobre aviso, debería levantar los brazos en señal de rendición. Ahora apúntale con el arma a la ingle o a la cabeza y contempla divertido cómo te entrega su placa y posiblemente otros objetos. A veces te encontrarás a algún guardia al que habrá que «persuadir» con un arma más mortífera o incluso dispararle en el brazo. Para averiguar si un guardia lleva o no placa, noquéalo con el botón de puñetazo o aplícale un tranquilizante y usa las gafas térmicas para mirarle el cuello. Si haces un zoom con la cámara o la cámara digital, sabrás si te has hecho con sus placas o no. Tras completar el juego, usa el visor de placas de identidad para ver cuáles quedan por conseguir. Este dispositivo te mostrará asimismo dónde puedes encontrar a los guardias que faltan.

APUNTAR A LOS ENEMIGOS

Pasa al modo de primera persona para apuntar a cualquier parte del cuerpo de tu enemigo usando el stick analógico izquierdo o el pad digital. Los tiros a la cabeza y al cuello garantizan una baja instantánea y te ahorran munición. Si le das en los hombros o las manos, le incapacitas los brazos y evitas que te dispare. Meterle una bala en las piernas impide que te persiga. Dale dos toques a L2 para recargar un arma.




SORPRESA, SORPRESA El guardia se mancha los calzoncillos cuando sales de repente de una esquina.



¿EH? Dispara al cristal para que, mientras vuelve, el guardia vea que algo no va bien. Cuando se pare, liquídalo.

ESQUIVAR BALAS EN MODO 1ª PERSONA
Pulsa los botones L2 y R2 de forma aleatoria y deprisa para bombardear lateralmente y evitar algunas de las balas.

FUNDAMENTOS DE LA CÁMARA
Domina los diversos ángulos de cámara, ya que con la vista cenital no puedes ver muy lejos delante o detrás de ti. Habitúate a usar la visión Esquina para determinar las pautas de movimiento del enemigo.

EL INDICADOR DE AGARRE
Cuando cuelgues de una baranda, puedes aumentar el nivel del Indicador de Agarre haciendo ejercicios con un Indicador de Vida a tope. Sólo tienes que pulsar L2 y R2 a la vez para hacer flexiones.

EL INDICADOR DE O2 (OXÍGENO)
Bajo el agua, aumenta la duración de la barra de O2 pulsando seguido el botón Acción.

RECOGER MUNICIÓN
Cierta munición no se puede recoger hasta que cuentes con el arma correspondiente. Cuando consigas dicha arma, vuelve y podrás hacerte con la munición.

GUARDAR EL ARMA SIN PEGAR UN TIRO
Tu arma reacciona a la cantidad de presión que aplicas al botón de disparo. Si lo pulsas con rapidez, tu personaje dispondrá el arma de forma automática, pero si sólo le das un leve golpecito, alzará el arma poco a poco. Suelta con suavidad el botón de disparo para guardar el arma sin pegar ningún tiro.

EL CAMPO DE VISIÓN DEL ENEMIGO
En la dificultad Normal y Superior, los guardias enemigos te detectarán si estás en su línea visual con independencia de que te halles fuera de su cono de visión e intentarán investigar.

EL CODEC
En cuanto hayas hablado con un operativo podrás acceder a él pulsando abajo en la cruceta. Acuérdate de ir llamando a los operativos lo más a menudo posible; son una excelente fuente de información sobre la misión.

EL ESTRANGULAMIENTO
Por muy divertido que sea partirle el pescuezo a un soldado, prueba a atraparlo con una presa en el cuello (sin matarlo) y arrastrarlo como escudo humano. Los enemigos que vienen hacia ti acostumbran a no abrir fuego sobre los suyos. No puedes pillar a los guardias que están sobre aviso.

LANZAR A UN ENEMIGO
Corre hacia un enemigo con las manos vacías y machaca el botón de ataque justo en el momento preciso. Si cae contra una pared, puede que lo dejes inconsciente.

USAR CAJAS PARA ESCONDERSE
Asegúrate de seleccionar la caja correcta en la que ocultarte o los guardias sospecharán.

USAR UNA CAJA DURANTE UN TIROTEO PARA ESCAPAR
Si haces esto, tal vez encajes algunos tiros, pero no por ello dejarás de quitarte de en medio con rapidez. Es algo que confunde a los enemigos: no te alcanzarán tantas veces y, de hecho, puedes sacártelos de encima mientras logras darte el piro.

LA GUÍA COMPLETA

Esta guía se basa en el modo de dificultad Normal. Aunque las rutas de patrulla de los guardias, la ubicación de los objetos y las posiciones de los enemigos difieren ligeramente en niveles más difíciles, la única diferencia real es que su número aumenta o disminuye en consonancia. Asimismo, la cantidad de objetos es mayor en los ajustes más fáciles, y más baja en los modos Hard y Extreme. Recoger placas de identidad no es en general demasiado difícil, pero recomendamos que te abstengas de ello la primera vez que lo pases. Divierte más abatir a los guardias mientras te señalamos las placas que hay que recoger. Así, la próxima vez estarás más familiarizado con los controles.

1ª PARTE: EL BUQUE (U.S.S. DISCOVERY)

CUBIERTA DE POPA
Objetos: Granadas Chaff, Pentazemin, Vendas
Familiarízate con los controles comprobando el exterior del barco. «Babor» se refiere a la izquierda y «estribor», a la derecha. Recuerda que se suele decir «babor y estribor», en este orden (suena mejor) y que, como buenos occidentales, leemos de izquierda a derecha. Con eso acaba la lección de náutica por hoy. Ahora hazte con las placas de identidad de los tres guardias de patrulla antes de suministrarles un tranquilizante.

CUBIERTA A, DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN
Objetos: ración, pósters de chicas
Introdúcete en el barco por la puerta de la Cubierta A en el nivel inferior de estribor y usa el Pentazemin si hace falta. Pulsa ↑ repetidas veces para sacudirte toda el agua a fin de que los guardias no puedan seguir tu rastro. Usa el radar para localizar la sala de taquillas. Elimina al guardia que patrulla por el corredor que lleva a la sección delantera de la Cubierta A sin olvidar agenciarte primero sus placas de identidad.

CUBIERTA A, SALA DE LA TRIPULACIÓN
Objetos: ración, munición de M9, munición de USP



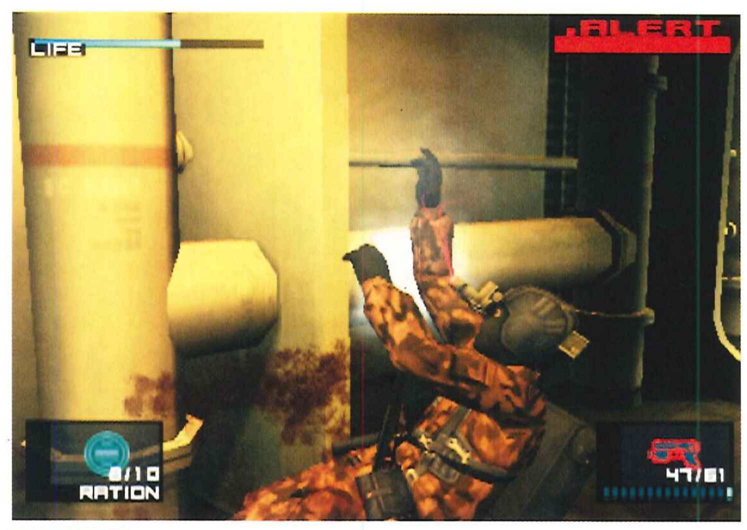
LA PLACA O LA VIDA Tras asaltar a un guardia, apúntale a la cabeza y te dará una placa.



CON CALMA... Dispara con tiento contra la primera caja de control poniéndote en una caja y estirándote.



ARMADO Y PELIGROSO *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* va cargado de magníficas secuencias de vídeo.



BAÑO DE SANGRE Frente a la sección que alberga el Metal Gear Ray, Snake se enfrenta a agresivos guardias.

Hay dos guardias que patrullan esta zona al pie de las escaleras del medio. Sube por ellas para llegar al puente del buque, pero hazte primero con su placas. Deja al guardia de las moscas al pie de las escaleras de babor hasta tener la pistola USP. Sube por las escaleras que hay en medio de la sala de estar.

CUBIERTA B, DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN

Objetos: ración, munición de M9, munición de USP

Acércate de tapadillo a los dos guardias que patrullan esta zona y hazte con sus placas. Ve por la izquierda a la escalera de estribor. La puerta más baja te conduce de nuevo a la cubierta de popa. Sigue el pasillo hasta dar con la ración oculta en un área pequeña.

CUBIERTA C, DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN

Objetos: ración, granadas Chaff

Hay una cámara de vigilancia sobre la cabeza de Snake; llama a Otacon par pedirle ayuda. Recoge la granada Chaff y la ración y arrímate a la pared para evitar la cámara o usa la granada Chaff para confundirla.

CUBIERTA D, DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN

Objetos: munición de USP x2, munición de M9 x2, caja de raciones

Cuando subas las escaleras, espera a que el guarda cruce la puerta y síguelo al área del comedor. Coge sus placas enseguida antes de que se pare en medio. Sal del comedor por la misma puerta por la que entraste. Haciendo caso del mensaje de Otacon, cruza la puerta que da a la despensa del lado de estribor. Hazte aquí con las balas de M9 y la caja de cartón 1. Ahora aparecerá un guardia, así que sédalo. Todavía no puedes quedarte sus placas, ya que no le asustan tus amenazas. Usa la caja si hay que escabullirse.

Para pasar los explosivos, primero alcanza al guardia con la pistola narcotizadora y dispara luego al extintor para dejar al descubierto los haces ocultos. Arrástrate por debajo de los haces. Para conseguir sus placas, no obstante, acércate a él por la salida del sur del comedor y usa una granada Chaff con la cámara por donde patrulla.

CUBIERTA E, PUENTE

Objetos: munición de M9 x2, munición de USP, caja, gafas térmicas, pistola USP

Con cuerpos esparcidos por doquier, vete al panel de control para que Otacon se oriente. Abre la puerta que hay a babor y guarda la partida. Ahora mira panel de la derecha para tener detalles sobre el siguiente combate con la jefa Olga Gurlukovick.

CUBIERTA DE NAVEGACIÓN, LATERAL

Vete a la sección d estribor de la cubierta y sube por la escalera para conseguir las gafas térmicas. Vuelve abajo, ve al lado de estribor y sácale enseguida las placas al nuevo guardia que aparece. Busca y agénciate la caja de cartón mojada. Ahora vuelve al puente y recoge la munición de USP.



MIRA AL PAJARITO Snake necesita cuatro buenas fotos del Ray, tres de delante y una con el logo Marines.

CAMINO DE LA SALA DE MÁQUINAS

Aunque las patrullas de guardia y las ubicaciones han cambiado un tanto, sigues pudiendo recoger los cartuchos de USP del comedor, y también puedes agenciarte las placas de los guardias adormilado de la despensa. Primero elimina a los dos nuevos guardias de la cafetería y dispara a la cámara con tu nueva arma (el USP) antes de recoger la munición de USP. Ahora elimina al guardia del corredor que hay delante de la cafetería antes de entrar en la despensa. Espera a que entre el guardia y amenázalo con el USP disparándole al brazo. ¡Coge esas placas! Vete a la cubierta C, neutraliza la cámara y échales el guante a las placas del guardia nuevo. Ve a la cubierta B y reduce a los guardias. Vete a la taquilla y píllate la munición de USP. Ahora baja por las escaleras a la sala de estar y dispara al cristal desde detrás del recoveco de la derecha. El guardia nuevo que patrulla de babor a estribor lo verá: cae sobre él para obtener las placas. Ahora vete al sitio en que está el guardia durmiendo con las moscas en el hueco de la escalera de estribor. Se resiste a darte sus placas, pero un disparo de aviso que le roce la cabeza o un tiro en la mano le harán cambiar de opinión.

BATALLA CON JEFE: OLGA GURLUKOVICK

Dirígete a las cajas apiladas en el lado de estribor y arrímate a la pared para verla con claridad. Pega tiros esquinados, ya que el modo en primera persona tarda demasiado. Ahora vete al lado de babor y dispárale unas cuantas veces. Hazte con la munición de M9 y una ración. Ve disparando con la M9, ya que eso le hace perder el conocimiento, con independencia del estado de su barra de vida. Tras recibir unos cuantos impactos, Olga se retira a la parte de atrás del barco y dispara a los cables de la lona alquitranada. Ahora está a cubierto, pero tú vete a la izquierda del todo, pasa al modo en primera persona y cárgate la amarra situada abajo a la derecha que sujeta la lona. Cuando ésta vuele, Olga te dirigirá la luz a los ojos, así que vete a la derecha enseguida y dispara al reflector desde el modo en primera persona. Llegados a este punto, Olga te arrojará granadas, así que sal de en medio rodando cuando dé un grito de aviso. Dispárale entre las paletas en el modo en primera persona y estará fuera de circulación en un periquete. Sácale una foto mientras está inconsciente, agénciate su USP y zarandéala para conseguir munición de M9. También hay una ración por ahí cerca.



DE ENTRE LOS MUERTOS Vulcan se cierne amenazante.

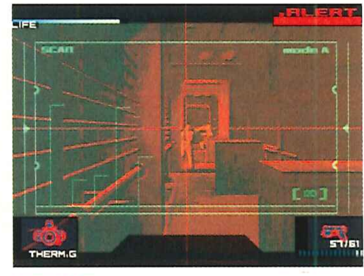
SALA DE MÁQUINAS

Objetos: munición de USP x4, ración, munición de M9, granadas

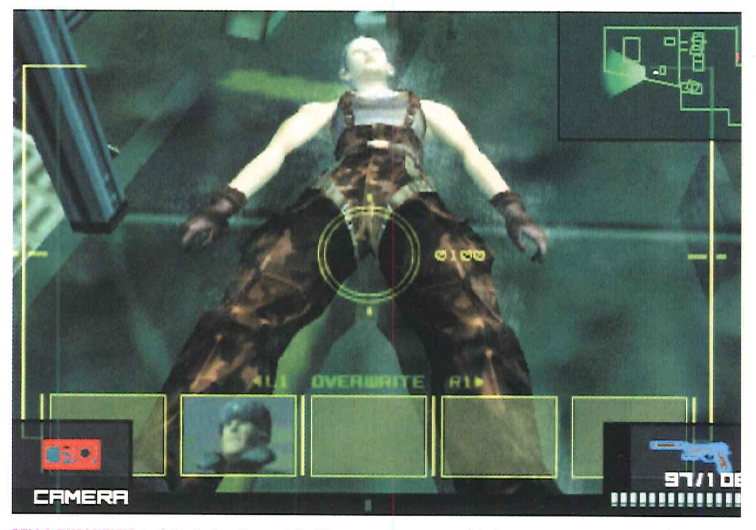
Baja a la sala de máquinas por el hueco de la escaleras de estribor que hay en la sala de la tripulación de la cubierta A. Tira por el corredor y dispara a la linterna y al jugueti-



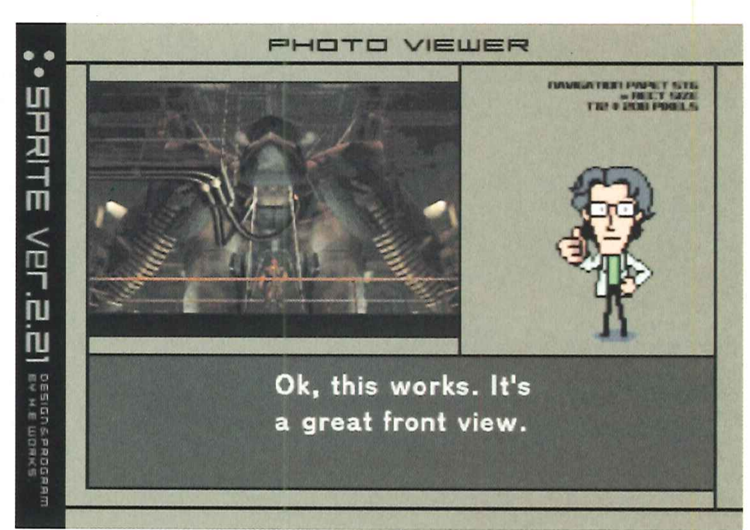
LOS MUERTOS NO BAILAN Métalos en las taquillas.



BUENA VISTA Cárgate las luces y usa las gafas térmicas.



BELLA DURMIENTE La foto de la primera jefa, Olga, en esta postura, deja luego a Otacon muy emocionado.



HACKER Cuando hayas fotografiado las cuatro secciones del Ray, conéctate para que Otacon las valore.

to de Vulcan Raven. Sácale una foto. Recoge la munición de USP y mira las taquillas.

En la sala de máquinas hay un total de siete guardias, cada uno de los cuales requiere de una estrategia distinta, así que intenta conseguir sus placas y eliminarlos con cuidado. La idea es dirigirse a la salita del lado superior de babor. A dos de los siete guardias cuesta sacarles las placas: el primero es el guardia central del nivel mediano. Primero has de sedar a todos los guardias de la zona porque debes equiparte con el USP y usarlo contra él (es otro malnacido testarudo). La segunda placa complicada pertenece al guardia del lado de babor del nivel inferior. Cruza el nivel mediano en dirección a la baranda de encima de donde él se encuentra; calcula el momento oportuno y salta la baranda para sorprenderlo cuando se gire de cara al norte.

Al llegar a la sala del lado superior de babor, dirígete al norte por el corredor. Entra enseguida en la taquilla abierta y escóndete ahí. Cuando el guardia se vaya, síguelo, salta sobre él y mángale las placas. Ahora salta a la turbina donde se halla la munición de USP, equípate con las gafas térmicas y dispara a las tres cajas de control en el modo de primera persona para desactivar los explosivos C4. Ponte de puntillas para llegar a la caja que hay arriba a la derecha.

SEGUNDA CUBIERTA, BABOR

Objetos: ración x2, munición de USP x7

Cruza los pasadizos hasta llegar a la bodega de carga. Dispara a las luces con el USP. Zarandea al tripulante muerto para obtener más munición de USP. Consigue las placas del guardia que patrulla de norte a sur y llega hasta el final. No te cargues ninguna bombilla más cuando empieces a dirigirte al este. A continuación coge las placas del guardia que está escuchando música y del tercer guardia, el adormilado.

SEGUNDA CUBIERTA, BABOR

Objetos: munición de USP x2, ración

Cárgate todas las luces que puedas. Colócate en posición en el segundo hueco y pasa al modo en primera persona. Derriba a los guardias usando granadas y el USP.

LAS TRES BODEGAS DE CARGA

Cuando hable el comandante, dispondrás de tan sólo siete minutos para fotografiar el Metal Gear Ray. Sigue las instrucciones de Otacon. Vete a la consola que hay a mano derecha en el tercer compartimiento de carga, desde donde debes enviar las fotos del Ray. Primero Otacon comenta las fotos que has tomado hasta ahora (Olga, Vulcan, Raven, etc). Y ahora pasemos a las fotos del Ray en sí: para tomar la foto de vista frontal derecha no tienes más que girarte desde donde ya estás en la consola y tirarla. Si a Snake le satisface la foto, dirá «Good» u «Alright». Para la foto de vista frontal central, ve con cuidado por la base de la plataforma donde se encuentra el cámara, dirígete a la pared del sur y tira una instantánea.

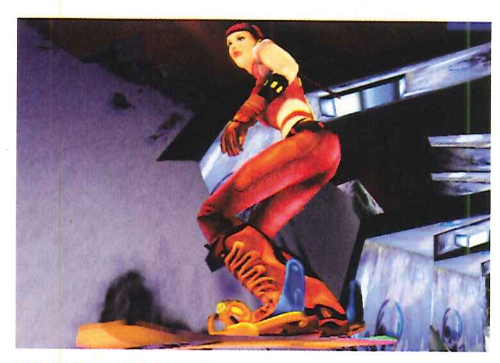
Ahora ve a la plataforma donde se halla el cámara de la izquierda y coloca a Snake justo a su izquierda. El puente tapará parte del Ray, pero no te preocupes. Para la última foto, deslízate más allá del guardia de patrulla, cerca del cámara de la izquierda, y sigue a lo largo de la pared del oeste. Allí podrás tomar la foto del logo Marine. Regresa, transmite las cuatro fotos y contempla la espectacular secuencia final.

PRIMERA PARTE: EL BUQUE-CISTERNA USS DISCOVERY

UBICACIÓN DE TODAS LAS PLACAS DE IDENTIDAD EN LOS CINCO NIVELES DE DIFICULTAD

PLACA	VERY EASY	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME
00	Cubierta de navegación, lateral	Cubierta de navegación, lateral	Cubierta de navegación, lateral	Cubierta de navegación, lateral	Cubierta de navegación, lateral
01	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa
02	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa
03	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa	Cubierta de popa
04	Cubierta de navegación, lateral	Cubierta de navegación, lateral	Cubierta de navegación, lateral	Cubierta de navegación, lateral	Cubierta de navegación, lateral
05	Cubierta A, depend. tripulación	Cubierta A, depend. tripulación	Cubierta C, depend. tripulación	Cubierta C, depend. tripulación	Cubierta C, depend. tripulación
06	Cubierta B, depend. tripulación	Cubierta B, depend. tripulación	Cubierta A, depend. tripulación	Cubierta A, depend. tripulación	Cubierta A, depend. tripulación
07	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta B, depend. tripulación	Cubierta B, depend. tripulación	Cubierta B, depend. tripulación
08	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta B, depend. tripulación	Cubierta B, depend. tripulación	Cubierta B, depend. tripulación
09	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación
10	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación
11	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación	Cubierta A, sala tripulación
12	Cubierta 2, babor	Cubierta 2, babor	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación
13	Cubierta 2, babor	Cubierta 2, babor	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación
14	Cubierta 2, babor	Cubierta 2, babor	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación
15	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Cubierta 2, babor	Cubierta D, depend. tripulación	Cubierta D, depend. tripulación
16	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Cubierta 2, babor	Cubierta 2, babor	Cubierta 2, babor
17	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Cubierta 2, babor	Cubierta 2, babor	Cubierta 2, babor
18	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Cubierta 2, babor	Cubierta 2, babor
19	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas
20	------------------------	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas
21	------------------------	------------------------	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas
22	------------------------	------------------------	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas
23	------------------------	------------------------	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas
24	------------------------	------------------------	Sala de máquinas	Sala de máquinas	Sala de máquinas
25	------------------------	------------------------	------------------------	Sala de máquinas	Sala de máquinas

DARK SUMMIT



GRANJA DE HORMIGAS ALIEN Con la incorporación de estos especímenes, el juego será un 2% más divertido.



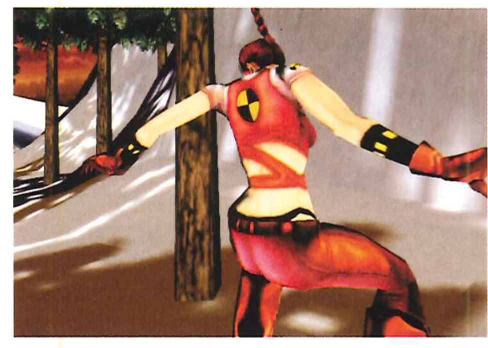
EN LA CIMA Puedes conseguir piruetas espectaculares... si no acabas de adorno en los cables del telesilla.

PUNTOS EXTRA
Pausa el juego y aprieta △, □, L1, ○, R1, ✕, R1 y ✕. Un sonido confirmará que lo has hecho bien. Ahora tienes 9.100.000 puntos para acceder a todas las áreas excepto Moon Gate. También tienes los mismos puntos de equipamiento para conseguir todas las tablas, accesorios y trucos especiales.

TODOS LOS BOARDERS
Pausa el juego y aprieta △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, △. Oirás un sonido de confirmación.

COMPLETAR TODOS LOS CHALLENGES
Pausa el juego y aprieta △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, □; oirás una confirmación. Todos los challenges excepto los 43 (Correr contra el jefe), 48 (Bomba 5), 49 (Half pipe alien) y 50 (Tormenta) estarán completados. También tendrás Bomb Piece #5.

DISPARAR PROYECTIL
Aprieta START para pausar el juego y luego pulsa □, ○, △ y R1; oirás una confirmación. Aprieta R2 y dispararás un barril con un proyectil.



MUCHA TRENZA Y POCO JUEGO Aunque hay que reconocer que con los trucos mejora un poco.

BURNOUT

OPCIÓN FACE OFF
Acaba el modo Championship una vez y se desbloqueará Face Off 1 contra el Roadster.

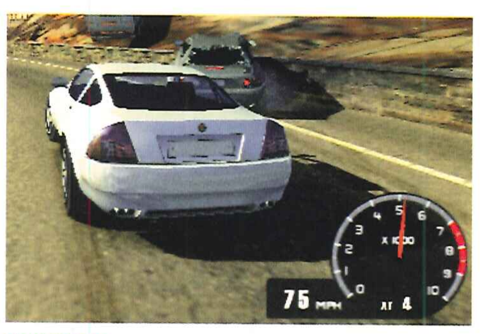
ROADSTER
Derrota al Roadster en el Face Off 1 para desbloquearlo y gana el Face Off 2 contra otro coche.

SALOON GT
Vence al Saloon GT en el Face Off 3.

GRÚA
Juega en modo Championship hasta que desbloquees el Face Off 2 en la pantalla de opciones especiales. Si ganas a la grúa, la desbloquearás.



VASELINA A LOS LADOS Ya puedes empezar a distribuirla. De lo contrario, no pasarás.



NO TE PIERDAS En estas situaciones, lo más prudente es que te quedes en la carretera.

BUS
Derrota al bus en el Face Off 4.

CLAXON TRAS UN CHOQUE
Mantén apretado ○ para tocar el claxon mientras conduces. Si te la pegas, se quedará sonando.

BONUS FINALES
Acaba el juego para desbloquear los modos Free Run (no habrá vehículos en la calzada) y Free Run Twin (Free Run para dos jugadores), así como la opción Credits.

AUMENTAR POTENCIA
Si te mantienes en el carril contrario o en el centro de un doble carril, tu aceleración seguirá aumentando.

BONUS «FULL»
Acaba una vuelta perfecta sin accidentes.

JAMES BOND 007 EN... AGENT UNDER FIRE



COMO EN LA FRONTERA FRANCESA Por una vez, no son los camiones españoles los que cobran.

INVENCIBLE
Pausa el juego, mantén pulsados L2 y R2 y aprieta ○, △, →, ↑, ↓, ○, □.

MUNICIÓN INFINITA
Pausa el juego, aprieta ✕, ✕, ✕, R2, mantén apretado R1 y pulsa □.

VIDA INFINITA
En el menú principal mantén apretados R1 y R2 y aprieta ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ← y ○. Comienza el juego y luego aprieta START. Mantén apretados ↓, L2 y R2 y pulsa ○, ○, R2, ○, R1, □, □ y ○. Si lo haces bien, ahora tendrás salud infinita en todos los niveles.

LANZAGRANADAS INFINITOS
En el menú principal mantén apretados L1, L2, R1 y R2. Aprieta ↑, ↓, ←, →, ○, ○ y □. Comienza la partida y luego aprieta ○, □, R1, □, ↑, ○, ↓ e ←. Ahora tendrás infinitos lanzagranadas en todos los niveles.

MOULIN ROUGE (2001)

- Protagonista: Evan McGregor
- Director: Baz Luhmann
- Género: Musical tragicómico
- Distribuidor: 20th Century Fox



«¿VOULEZ-VOUS REGARDER UN DVD AVEC MOI, CE SOIR»

El macho ibérico que todavía pulula por nuestras tierras, ávido de tosquedad, condenado a su pesar a convertirse en reliquia de un pasado tenebroso, no permanecerá impasible ante la obra que aquí nos ocupa. Su propia condición de macho le impedirá disfrutar del film. Él se lo pierde. El resto de nosotros, debidamente formados, inteligentes, abiertos de mente, admiradores de la creatividad y de la inspiración, agradecemos a *Moulin Rouge* lo mucho que nos ofrece para iluminar nuestra tan a menudo adusta monotonía. Se trata de una película cuya belleza es tan conmovedora que pone en la cara una sonrisa de oreja a oreja desde el principio hasta los créditos.

McGregor es un joven y talentoso escritor con un especial don para la poesía. Desafiando a su padre, se muda a los bajos fondos del bohemio Montmatre, París. Su vida empieza a desplegarse alrededor del Moulin Rouge, un mundo nocturno de sexo, drogas y bailes atrevidos. Mientras disfruta de embriagadores placeres, se enamora de Satine (Nicole Kidman), la cortesana más bella de París y estrella del Moulin Rouge. A partir de ahí viene lo inevitable: ambos se embarcan en un romance tristemente condenado al fracaso.

En raras ocasiones serás testigo de un espectáculo más exuberante, suntuoso y rico; de un despliegue anonadante de vital tintura: morados moriscos aterciopelados, granates intensos, dorados luminosos. Y si les añades las canciones, todas contemporáneas, y el pop (el «Smell like teen spirits» de Nirvana, por ejemplo) la mezcla resulta tan variada como recargados son los efectos visuales.

Pero las verdaderas estrellas de la película son los mismísimos McGregor y Kidman. Ambos se lanzan por el lugar bailoteando, poniendo muecas en sus bonitas caras y sonriendo. Sencillamente, es un cine fascinante. Kidman compone una atractiva imagen, pero en PSM nos deleitan aún más los bailes y la enorme y jocosa sonrisa de McGregor. Da la impresión de que se lo está pasando mejor que nunca, como seguramente le sucederá al espectador.

8

EXTRAS

Tráiler teatral, comentarios escritos, ocho secciones entre bastidores, el «Cómo se hizo» de *Moulin Rouge*, cuatro secuencias de baile cortadas, dos videos musicales, actuación en directo en la MTV, y más...

9

EL ACTOR



LA CULTURA DE LA SONRISA

McGregor tiene algo... Sus interpretaciones como Obi-Wan, Renton (*Trainspotting*) y Alex (*Shallow Grave*) **danzando y sonriendo cual bufón van más allá** de las palabras. En *Moulin Rouge* nos ofrece momento culminante y sublime: McGregor cantando a una igualmente sonriente Kidman.

¡EXTRAS, EXTRAS!



CÓMO SE HIZO

Gran selección de comentarios detrás de la cámara y momentos que muestran cómo las escenas fueron preparadas, iluminadas e interpretadas. Cualquier fan de la película se va a quedar embelesado con el increíble nivel de detalles.



LAS ESTRELLAS

McGregor y Kidman hablan sobre sus papeles, sobre cómo aprendieron a bailar y a cantar, y sobre la relación entre los dos, algo que fue tema de análisis por parte de los medios comunicación antes del estreno.



EL MONTAJE

Fotogramas que no llegaron al montaje final. Algunos de ellos no están exentos de pequeños momentos memorables. Sin embargo, sí incluye efectos especiales que, evidentemente, fueron una pérdida de tiempo.

¿ES ESTO LO QUE ESTAMOS ESPERANDO?

EN EL PRÓXIMO NÚMERO, NUESTROS FOCOS APUNTAN A LOS MORTÍFEROS ENCANTOS DE **LARA CROFT**. ADEMÁS ENCONTRARÁS ANÁLISIS DE **FINAL FANTASY X**, **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE**, **SLED STORM**, **SOLDIER OF FORTUNE**, **EVE OF EXTINCTION**, **NO ONE LIVES FOREVER** Y MUCHOS MÁS

PSM
CON TODOS LOS JUEGOS QUE TE INTERESA VER

EN EL DVD DE PSM, REPORTAJES EXCLUSIVOS DE:

ROBOCOP, TOMB RAIDER, PRO RACE DRIVER Y MUCHOS OTROS

RECHAZA IMITACIONES



MEGARRACE 3, carreras, disparos no son suficientes para conseguir el éxito. Prepárate para la fama...

CD-ROM PC: Disponible

...5, 4, 3, 2, 1...
COMIENZA EL SHOW
EL JUEGO AHORA ES ESPECTÁCULO

MEGA 3 RACE
MR3
NANOTECH DiSASTER







- 8 entornos y 20 circuitos diferentes
- Transformación de las naves según las fases de la carrera
- 4 modos de juego y multi-jugador

Velocidad de vértigo en un entorno 3D lleno de efectos increíbles e innumerables detalles que te sumergirán en una desenfrenada descarga de adrenalina...

HTTP://MEGARACE3-CRYOGAME.COM

PlayStation 2

DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53



STAR WARS
EPISODE II

NOKIA 3510

Encuentra tu Fuerza.

Son leales, tienen sentido del humor, están bien construidos y son buenos amigos. ¿Quieres unirte a ellos? Busca a R2-D2 y a C-3PO en STAR WARS Episode II.

Y haz que tu teléfono Nokia sea también protagonista en www.nokia.es/encuentratufuerza

Entra y escucha lo mejor de tu Nokia 3510, el teléfono con sonidos polifónicos que te permitirá encontrar tu Fuerza.

Club NOKIA

No te conformes sólo con ver la película, vívela con los juegos, gráficos y tonos de llamada de STAR WARS. Descárgatelos en exclusiva desde el Club Nokia: www.club.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414
www.nokia.es/encuentratufuerza

